

**PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA
SENI GRAFIS**

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh:

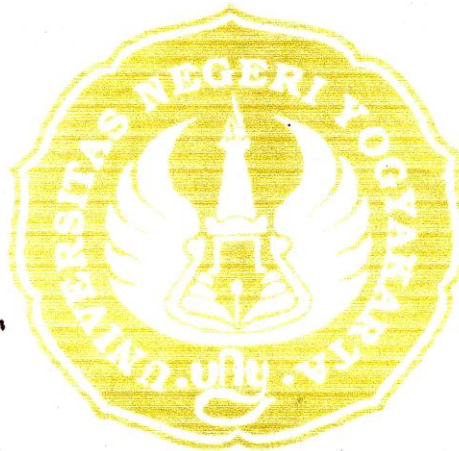
Ady Prana Rezaputra

NIM 08206244020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Punakawan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.







Yogyakarta, Mei 2015
Pembimbing

Drs. I Wayan Suwardana, M.Sn.
NIP. 19611231198812 1 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Punakawan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 16 Juni 2015.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	: Ketua Penguji		26/6
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	: Sekretaris		24/6
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si.	: Penguji Utama		23/6
Drs. I Wayan Suardana, M.Sn.	: Penguji Pendamping		26/6

Yogyakarta, Juni 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Ady Prana Rezaputra**
NIM : 08206244020
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya saya sendiri dan sepanjang sepengetahuan saya, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Mei 2015
Penulis,



Ady Prana Rezaputra
NIM 08206244020

MOTTO

**Belajar tentang hidup, belajar tentang norma, belajar tentang menjadi
manusia yang utuh, belajarlh pada filosofi punakawan.**

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan secara khusus kepada :

Kedua orang tua tercinta, Sumaryadi dan Sri Retnoningsih, S.Pd.Sd. yang telah memberikan segalanya serta saudara (adik) penulis Annisa Nur Fajar R. dan teman-teman yang selalu mendukung untuk kemajuan penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan TAKS (Tugas Akhir Karya Seni) ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimakasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, serta kepada pembimbing TAKS penulis, Drs. I Wayan Suardana, M.Sn., yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan disela-sela kesibukan beliau-beliau kepada penulis.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, adik serta teman terdekat yang telah memberikan dukungan, baik secara spiritual, moral maupun materi, hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan TAKS ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terimakasih penulis juga ucapkan kepada semua teman-teman pendidikan seni rupa dan seni kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang berlipat-lipat dari Allah SWT. Penulis juga berharap dengan sepuh hati, semoga tulisan yang jauh dari kata sempurna ini serta karya yang telah dibuat bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan teman-teman mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta pada umumnya.

Yogyakarta, 03 Juni 2015

Penulis,



Ady Prana Rezaputra

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penciptaan.....	5
F. Manfaat Penciptaan	6
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN	 7
A. KAJIAN SUMBER	7
1. Tinjauan Seni Grafis	7
2. Tinjauan tentang Punakawan.....	11
3. Deformasi	18
4. Repetisi.....	19
5. Elemen-Element Seni.....	19
a. Garis.....	20
b. Warna	21

c. Tekstur	23
d. <i>Shape</i> (Bangun/bidang)	24
e. Ruang.....	26
6. Prinsip-prinsip Penyusunan Elemen Seni.....	27
a. Harmoni (Selaras).....	28
b. Kontras	28
c. Kesatuan (<i>Unity</i>)	29
d. Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	30
e. Proporsi (Ukuran Perbandingan).....	31
7. Konsep, Tema, Bentuk, Alat, Bahan dan Teknik	32
a. Konsep	32
b. Tema	33
c. Bentuk	34
d. Media	34
d. Teknik	34
B. Metode Penciptaan.....	35
1. Eksplorasi tema.....	35
2. Eksperimentasi	36
3. Visualisasi	37
4. Penciptaan dengan Pendekatan Karya Inspirasi	39
a. Ariswan Adhitama	39
b. Winarso Taufik.....	40
 BAB III PEMBAHASAN	 42
A. Konsep Penciptaan.....	42
B. Tema.....	43
B. Proses Visualisasi	43
a. Alat	44
b. Bahan.....	49
c. Teknik.....	51

C. Tahap Visualisasi	52
1. Sketsa	53
2. Pemindahan sketsa.....	53
3. Pembuatan klise	54
4. Proses cetak	55
5. Finishing.....	56
D. Bentuk Karya.....	57
1. Deskripsi “ <i>Melawan Angin</i> ”	57
2. Deskripsi “ <i>Seleksi Kota</i> ”	61
3. Deskripsi “ <i>Reparasi Perut</i> ”	64
4. Deskripsi “ <i>Pahlawan Kepagian</i> ”	68
5. Deskripsi “ <i>Marhaen</i> ”	72
6. Deskripsi “ <i>Menggali Potensi</i> ”	75
7. Deskripsi “ <i>Melindungi Masa Depan</i> ”	78
8. Deskripsi “ <i>Pendamping Akhir Waktu</i> ”	82
9. Deskripsi “ <i>Satu Lahan</i> ”	86
 BAB IV PENUTUP	 89
Kesimpulan	89
 DAFTAR PUSTAKA	 92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Semar	13
Gambar II : Nala Gareng	14
Gambar II : Petruk.....	16
Gambar IV : Bagong.....	17
Gambar V : Contoh penerapan garis dalam karya Ariswan Adhitama.....	21
Gambar VI : Contoh penggunaan warna pada karya Ariswan Adhitama	22
Gambar VII : Contoh tekstur semu pada karya Winarso Taufik	24
Gambar VIII : Contoh bidang pada karya Sutrisno, S.Sn.	26
Gambar IX : Contoh ruang pada karya Ariswan Adhitama	29
Gambar X : Contoh karya Ariswan Adhitama.....	40
Gambar XI : Contoh karya Winarso Taufik.....	41
Gambar XII : Pensil, spidol dan penghapus	44
Gambar XIII : Pisau cukil.....	45
Gambar XIV : <i>Roll</i>	45
Gambar XV : Gunting dan cutter.....	46
Gambar XVI : Lakban	46
Gambar XVII : Palet	47
Gambar XVIII : Alat gosok.....	48
Gambar XIX : Kain lap.....	48
Gambar XX : <i>Gun tacker</i>	49
Gambar XXI : Papan <i>hardboard</i>	49
Gambar XXII : Kain kanvas, kain <i>vinyl</i> dan kertas	50
Gambar XXIII : Tinta cetak	51
Gambar XXIV : Contoh sketsa karya “Melindungi Masa Depan”	53
Gambar XXV : Contoh sketsa pada papan <i>hardboard</i>	54
Gambar XXVI : Contoh klise karya “Melindungi Masa Depan”	55

Gambar XXVII	: Proses mencetak klise pada kain <i>vinyl</i>	56
Gambar XXVIII	: Deskripsi karya “ <i>Melawan Angin</i> ”	57
Gambar XXIX	: Deskripsi karya “ <i>Seleksi Kota</i> ”	61
Gambar XXX	: Deskripsi karya “ <i>Reparasi Perut</i> ”	64
Gambar XXXI	: Deskripsi karya “ <i>Pahlawan Kepagian</i> ”	68
Gambar XXXII	: Deskripsi karya “ <i>Marhaen</i> ”	72
Gambar XXXIII	: Deskripsi karya “ <i>Menggali Potensi</i> ”	75
Gambar XXXIV	: Deskripsi karya “ <i>Melindungi Masa Depan</i> ”	78
Gambar XXXV	: Deskripsi karya “ <i>Pendamping Akhir Waktu</i> ”	82
Gambar XXXVI	: Deskripsi karya “ <i>SatuLahan</i> ”	86

PUNAKAWAN SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI GRAFIS

Oleh :
Ady Prana Rezaputra
08206244020

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep penciptaan dan visualisasi tema, bentuk dan teknik penciptaan karya seni grafis dengan judul *punakawan sebagai ide penciptaan karya seni grafis*.

Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni grafis ini adalah metode eksplorasi, yaitu untuk menemukan ide-ide serta gagasan kemudian dipadukan antara bentuk tokoh-tokoh punakawan antara lain: Semar, Nala Gareng, Petruk, serta Bagong dan objek pendukung yang kemudian dilakukan observasi melalui pengamatan langsung di lingkungan sekitar atau secara tidak langsung melalui media elektronik dan media cetak. Metode eksperimen dilakukan untuk menciptakan visualisasi bentuk-bentuk tokoh punakawan dengan karakteristiknya melalui berbagai macam arah goresan pisau cukil. Metode eksperimen juga dilakukan pada saat uji coba cetakan klise.

Hasil dari pembahasan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Konsep pada penciptaan karya seni grafis ini mengangkat bentuk punakawan yang ditampilkan secara ilustratif beserta objek pendukung lainnya, melalui pendekatan teknik cetak tinggi. 2) Karya grafis tersebut bertemakan sosial, di mana dalam karya tersebut menggambarkan respon masyarakat akan fenomena yang berada di sekitar mereka atau mempengaruhi kehidupan mereka secara langsung maupun tidak langsung. 3) Dalam visualisasi pada karya grafis ini, objek punakawan didukung oleh objek-objek pendukungnya lainnya yang disusun serta dikomposisikan sehingga mampu mewakili ide-ide yang akan dipresentasikan. 4) Bentuk visual punakawan dalam karya ini digambarkan deformasi atau lebih sederhana daripada pakem yang sudah ada, tetapi masih mempertahankan karakteristik setiap tokoh punakawannya dan digambarkan secara dekoratif. Karya yang dikerjakan sebanyak 9 karya dengan berbagai ukuran, yaitu :

Melawan Angin (130 x 85 cm), *Seleksi Kota* (130 x 105 cm), *Reparasi Perut* (90 x 70 cm), *Pahlawan Kepagian* (90 x 70 cm), *Marhaen* (55 x 40 cm), *Menggali Potensi* (55 x 40 cm), *Melindungi Masa Depan* (55 x 40 cm), *Pendamping Akhir Waktu* (55 x 40 cm), *Satu Lahan* (130 x 80 cm).

Kata kunci: punakawan, seni grafis, cetak tinggi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap ekosistem terdiri dari bermacam-macam makhluk hidup, begitu juga dengan di lingkungan masyarakat yang terdapat berbagai macam orang yang tinggal di dalamnya. Keanekaragaman latar belakang, sifat, karakter dan profesi yang berbeda pasti menimbulkan berbagai interaksi. Salah satu bentuk interaksinya adalah merespon sesuatu hal yang hadir atau sudah ada di tengah masyarakat tersebut, seperti masalah kesehatan, pendidikan, kebersihan, sistem pemerintah pusat, politik, bahkan penyakit masyarakat dan sebagainya.

Masyarakat merespon hal tersebut dengan berbagai cara, ada yang dengan tindakan langsung atau hanya dengan merespon dengan bentuk pujian, pendapat dan juga kritik jika ada yang kurang tepat dengan apa yang terjadi di lingkungannya. Namun sayangnya, respon masyarakat lebih sering hanya disampaikan kepada warga yang lain, bukan kepada pemimpin atau orang yang berkepentingan langsung, padahal “suara rakyat” sangat berguna bagi pembangunan yang lebih maju dan sangat dibutuhkan, karena rakyat yang mengalami langsung.

Hal tersebut berbeda dengan peran punakawan dalam dunia pewayangan. Punakawan merupakan tokoh rakyat jelata dalam pewayangan, tetapi mereka berani secara langsung memberikan kritikan, pendapat, ide serta nasihat kepada kesatria atau kepada pemimpinnya yang kurang sesuai dalam tindakan atau perilakunya. Oleh karena itu, penulis menggunakan punakawan sebagai simbol

masyarakat yang berani merespon, berpendapat dan mengkritik secara langsung tanpa perantara, terhadap apa yang terjadi di sekitar lingkungan tempat tinggal menjadi ide penciptaan berkarya seni grafis dengan pendekatan prinsip teknik cetak tinggi. Dalam berkarya seni seorang seniman memiliki berbagai cara untuk melakukan studi dan mengembangkan karyanya, salah satunya dengan melihat karya seniman lainnya. Winarso Taufik merupakan salah satu seniman yang menggunakan prinsip teknik cetak tinggi pada karya seni grafisnya. Oleh karena itu penulis menjadikannya salah satu seniman yang menjadi inspirasi dalam berkarya seni grafis.

Konsep penciptaan karya seni grafis merupakan perwujudan dari respon masyarakat yang perlu didengar oleh khalayak luas sebagai “suara rakyat” menanggapi kejadian atau sesuatu hal di lingkungan sekitar yang digambarkan dengan bentuk punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sebagai tokoh yang berani mengemukakan pendapat dan kritikan secara langsung dan bijaksana. Ketertarikan penulis terhadap tokoh punakawan untuk mewakili masyarakat menyampaikan suaranya, karena dalam pewayangan mereka berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur keutamaan. Sosok punakawan sering mengkritik dengan humor-humor yang sarat kebijaksanaan.

Hal tersebut kemudian penulis wujudkan kedalam karya seni grafis, melalui proses deformasi repetisi dengan menggunakan teknik cetak tinggi kemudian di wujudkan dengan bentuk karya ilustrasi dekoratif. Dengan pertimbangan estetis penulis merubah bentuk dengan menyederhanakan objek

punakawan yang sudah mempunyai bentuk pakem dan objek pendukung lainnya, kemudian di tampilkan secara ilustrasi, sedangkan ilustrasi memiliki fungsi untuk mengutarakan maksud penulis dalam penggunaan punakawan sebagai objek utama.

Penciptaan suatu karya grafis tidak bisa lepas dari teknik yang digunakan karena teknik menentukan karakteristik hasil dari sebuah karya grafis. Teknik yang digunakan dalam visualisasi karya grafis adalah teknik cetak dengan prinsip cetak tinggi diantaranya adalah teknik *hardboard cut* dan cetak reduksi atau sama dengan cetak rusak. Penggunaan teknik *hardboard cut* dan cetak rusak karena bahan yang digunakan mudah untuk didapatkan. Selain itu kedua teknik tersebut mudah diaplikasikan karena tidak menggunakan mesin press untuk mencetaknya. Teknik cetak *hardboard cut* dan cetak rusak menggunakan bahan *hardboard* sebagai klise cetaknya, untuk membentuknya dengan dicukil menggunakan pisau cukil sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya untuk kemudian dicetak pada kanvas atau *vinyl*. Untuk menciptakan karya dengan satu warna digunakan teknik *hardboard cut* sedangkan dalam pembuatan karya grafis untuk menghasilkan warna yang variatif dalam satu karya grafis menggunakan teknik cetak rusak. Ada juga penggunaan teknik *monoprint*, yaitu merupakan perkembangan teknik seni grafis yang mengombinasikan teknik cetak konvensional dengan teknik *handcoloring* dalam satu karya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diambil beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai identifikasi masalah, diantaranya:

1. Ada banyak faktor yang dapat menimbulkan kritik, pendapat, tindakan langsung atau bentuk respon yang lain, sebagai bentuk respon dari masyarakat.
2. Masyarakat merespon suatu keadaan seperti tentang pendidikan, kebersihan, politik, sistem pemerintahan atau mengenai sampah masyarakat dengan berbagai cara.
3. Perbedaan cara masyarakat dan punakawan merespon suatu keadaan atau kejadian.
4. Konsep penciptaan karya seni grafis dengan bentuk punakawan sebagai masyarakat yang berani merespon keadaan.
5. Tema karya grafis mengikat berbagai respon masyarakat terhadap suatu keadaan di lingkungan sekitar.
6. Proses deformasi repetisi dari punakawan dan objek pendukung lainnya.
7. Visualisasi bentuk ilustrasi punakawan dalam kaitannya dengan respon masyarakat.
8. Teknik pembuatan karya dengan cetak tinggi berkaitan dengan punakawan sebagai simbol masyarakat.

C. Batasan Masalah

Supaya lebih terfokusnya, maka perlu diambil batas permasalahan yang relevan dengan pokok kajian yang ditentukan. Maka dari itu dibatasi pada permasalahan, sebagai berikut:

1. Tokoh punakawan ada banyak dari berbagai versi, tetapi yang dijadikan objek karya adalah punakawan secara umum, yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

2. Konsep, tema, teknik, serta visualisasi penciptaan karya seni grafis menggunakan punakawan sebagai simbol masyarakat yang berani merespon suatu keadaan di lingkungan sekitar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik permasalahan yang berkaitan tokoh punakawan antara lain:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya grafis dengan inspirasi bentuk punakawan?
2. Bagaimana menentukan tema suatu bentuk respon masyarakat yang akan diilustrasikan dengan punakawan?
3. Bagaimana proses visualisasi karya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak dalam seni grafis?
4. Bagaimanakah bentuk ilustrasi punakawan mewakili respon masyarakat dalam karya seni grafis?

E. Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan karya tugas akhir ini antara lain:

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya grafis dengan punakawan sebagai simbol masyarakat yang menjadi inspirasi penciptaan karya seni grafis.
2. Mendeskripsikan mengenai tema, dengan berbagai bentuk respon masyarakat menanggapi suatu keadaan sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis.

3. Mendeskripsikan teknik dengan penggunaan punakawan sebagai simbol masyarakat yang berani merespon keadaan sebagai inspirasi penciptaan karya seni garfis.
4. Mendeskripsikan bentuk karya grafis dengan punakawan sebagai simbol masyarakat yang berani merespon keadaan sebagai inspirasi penciptaan karya seni grafis.

F. Manfaat

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diambil dari laporan karya tugas akhir ini:

1. Manfaat teoritis: Dapat menambah referensi baru yang berguna bagi mahasiswa maupun dosen jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Manfaat praktis: Memberikan sumbangan referensi penciptaan seni grafis dengan teknik cetak tinggi dan teknik *monoprint* bagi yang akan menciptakan karya seni grafis dengan teknik cetak tersebut.

BAB II

KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Kajian Sumber

1. Tinjauan Seni Grafis

Seni grafis di Indonesia baru bergeliat sekitar tahun 1946, dalam tangan dua pelopor seni grafis, Baharoedin Marasutan (Jakarta) dan Mochtar Apin (Bandung) yang berlatar belakang seni lukis. Karya-karya kedua tokoh seniman itu yang dipandang sebagai riwayat lahirnya seni grafis (cetak) di Indonesia. Dari segi umur seni grafis di Indonesia memang masih sangat muda setidaknya dibanding tradisi cetak di Eropa dan Jepang yang telah berlangsung sejak beberapa abad silam (harian Media Indonesia, halaman 20// 12 Oktober 2003).

Grafis berasal dari bahasa Yunani *graphein* “menulis” atau “menggambar”, seni grafis merupakan penggubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memperbanyak karya, minimal dua hasil cetakan (Susanto, 2011 : 162).

Seni grafis termasuk bagian dari seni murni yang berwujud dua dimensional yang dihasilkan melalui proses cetak. Kelebihan dari seni grafis adalah karyanya dapat dilipatgandakan tanpa mengurangi nilai orisinalitasnya. Teknik pembuatan seni grafis antara lain, cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring (Bahari, 2008:83).

Dalam seni grafis terdapat banyak teknik yang berkembang tapi pada hakikatnya seni grafis dapat dibagi dalam kategori dasar sebagai berikut:

a. Cetak tinggi (*relief print*), salah satu teknik cetak yang menggunakan media acuan kayu atau lino. Media tersebut dicukil dengan pisau cukil sampai bagian yang tidak ingin tercetak habis tercukil, meninggalkan relief tinggi pada bagian gambar. Permukaan relief diberi tinta dengan rol, kemudian dicetakkan ke atas kertas dengan tekanan langsung (Susanto, 2002:97). Beberapa teknik seni grafis yang mengacu dari dasar cetak tinggi, diantaranya:

1.a. Cukil kayu (*wood cut*)

Cukil Kayu merupakan teknik seni cetak grafis dengan menggunakan bahan yang berbasis kayu (*hardboard, softboard, triplex* dan *MDF*) yang kemudian dicukil dengan pisau cukil tergolong teknik cetak tinggi atau *relief print* (Susanto, 2011 : 439).

2.a. Cetak rusak/ cetak reduksi (*reduction print*)

Cetak reduksi menurut Aminudin dalam katalog pameran seni grafis “Natural Mystic” adalah teknik cetak dengan melakukan penyusutan permukaan plat cetak untuk menghasilkan cetakan-cetakan berwarna dengan hanya menggunakan satu plat cetak. Oleh karena itu cetakan yang menggunakan metode reduksi ini tidak akan pernah bisa dicetak ulang. Hal ini merupakan kelebihan sekaligus kekurangan dari teknik reduksi.

b. Cetak dalam (*intaglio*), teknik dengan prinsip penggoresan sketsa ke atas permukaan, biasanya plat tembaga atau seng digunakan sebagai bahan acuan utama dan permukaan cetak dibentuk dengan teknik etsa, *engraving* dan *drypoint*. Penggunaan plat ini menyelimuti permukaan yang tinggi dihapus dengan kertas koran sehingga yang tertinggal hanyalah tinta di bagian rendah.

Kertas cetak kemudian ditekan ke atas plat *intaglio* sehingga tinta berpindah. Etsa bisa disebut salah satu proses *intaglio*, berbeda dengan *engraving*, di dalam etsa pembentukan bagian rendah dilakukan dengan korosi senyawa asam, sementara *engraving* menggunakan alat-alat mekanik untuk mendapatkan efek yang sama (Susanto, 2011:78).

- c. **Cetak datar (*Planographic*)** adalah teknik cetak yang lebih mengutamakan permukaan datar dengan prinsip pemisahan minyak dengan air, sehingga ketika dicetak maka permukaan yang berbasis minyak inilah yang tercetak (Bahari, 2008:84).
- d. **Cetak Saring** adalah teknik cetak dengan acuan terbuat dari kain *nylon* atau sutra yang dilapisi obat afdruk, sehingga ketika dilakukan penyinaran, bagian-bagian yang tidak kena sinar secara langsung akan berlubang kemudian nantinya dilewati tinta cetak dan akan tercetak dalam proses pencetakan (Bahari, 2008:84).

Seni grafis sebagai bagian dari seni murni yang memiliki sebuah aturan dalam penciptaan setiap karyanya, aturan tersebut dikenal dengan sebutan disiplin seni grafis, yang sampai saat ini masih menjadi ciri khas dari seni grafis. Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan dengan istilah edisi yang menurut Mikke Susanto dalam bukunya “Diksi Seni Rupa” (2011:114) disebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan, terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman. Dua nomor tertentu biasanya ditulis di bawah tepi hasil cetakan.

Menurut Fery Oktanio dalam katalog pameran tunggal seni grafis *monoprint* Ariswan Adhitama bertajuk “*In Repair*” yang diselenggarakan di Bentara Budaya Yogyakarta pada tahun 2010, seiring berkembangnya zaman seni grafis juga mengalami perkembangan dengan berbagai macam gagasan baru mulai dari teknik *digitalprint* hingga *monoprint*. Pada awalnya *monoprint* dilihat secara kritis dan sinis, bahkan dianggap sebagai suatu bentuk penyimpangan dari seni grafis konvensional atau bertentangan dengan disiplin seni grafis. *Monoprint* sendiri yaitu teknik cetak yang hanya dipergunakan untuk sekali mencetak, selain itu teknik *monoprint* adalah teknik cetak yang menggabungkan antara media *printmaking*, *painting*, dan *drawing*.

Namun dengan berbagai pertimbangan teknis, ternyata *monoprint* populer di kalangan pegrafis muda. Hal ini juga dijelaskan oleh Kuss Indarto dalam tulisannya, bahwa ada kemungkinan teknik cetak *monoprint* yang memberi keleluasaan bagi pegrafis untuk berekspresi tanpa harus dibebani oleh persoalan kelebihan karya grafis, yang bisa dipamerkan di beberapa tempat dalam satu waktu atau secara *omnipresent* (harian Media Indonesia, halaman 22// 20 Juni 2003).

Jadi menurut beberapa sumber yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa seni grafis adalah suatu seni yang penciptaan karyanya menekankan pada proses cetak dan keistimewaan karya grafis adalah setiap cetakan seberapa pun banyak edisinya, merupakan karya yang orisinal. Akan tetapi seiring berkembangnya zaman, teknik pembuatannya beraneka macam, tetapi yang lebih penting adalah proses pencetakannya dari klise ke media cetaknya. Begitu juga dengan penulis yang dalam proses visualisasi karya

mempergunakan sedikit teknik *monoprint* tetapi lebih banyak menggunakan pendekatan teknik cetak tinggi. Teknik cetak tinggi yang dipergunakan adalah teknik cukil kayu atau lebih dikenal dengan *hardboard cut* untuk pembuatan karya yang memiliki satu warna atau monokrom dan teknik cetak rusak untuk karya yang memiliki warna lebih dari satu macam.

2. Tinjauan tentang Punakawan

Punakawan merupakan tokoh-tokoh dalam pewayangan yang bentuknya aneh dan lucu-lucu, termasuk juga perwatakan dan tingkah polahnya. Punakawan adalah karakter wayang asli Indonesia yang merupakan modifikasi sistem penyebaran ajaran Islam oleh Sunan Kalijaga. Punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia. Mereka adalah tokoh multi peran yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau kesatria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus sekaligus menjadi penyampai kebenaran, kebajikan dan penganjur keutamaan.

Menurut Kresna (2012: 49), pengertian dari punakawan adalah

“*Puna*” atau “*pana*” dalam terminologi Jawa artinya memahami, terang, jelas, cemat, mengerti, cerdik dalam mencermati atau mengamati makna hakikat di balik kejadian-peristiwa alam dan kejadian dalam kehidupan manusia. Sedangkan kawan berarti pula pamong atau teman. Jadi punakawan mempunyai makna yang menggambarkan seseorang yang menjadi teman, yang mempunyai kemampuan mencermati, menganalisa, dan mencerna segala fenomena dan kejadian alam serta peristiwa dalam kehidupan manusia.

Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh dengan berbagai karakter yang unik didalamnya, yaitu Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong. Adapun makna filosofi dan karakter yang terkandung pada masing-masing tokoh punakawan tersebut, dijelaskan oleh Kresna (2012) , diantaranya:

a. Ki Lurah Semar

Konon asal nama tokoh ini adalah dari bahasa arab *Ismar* yang berarti paku. Tokoh ini dijadikan pengokoh (paku) terhadap semua kebenaran yang ada atau sebagai *adviser* dalam mencari kebenaran terhadap segala masalah. Paku disini dapat difungsikan sebagai pedoman hidup, pengokoh hidup manusia yang tidak lain adalah agama. Jadi penciptaan Semar hanyalah sebagai simbolisasi dari agama sebagai prinsip hidup setiap umat beragama.

Ada sedikitnya lima versi mengenai asal-usul Semar, yang pada intinya bahwa ia adalah anak dari Sanghyang Tunggal yang bernama Batara Ismaya, yang dihukum untuk turun ke bumi menjadi pengasuh keturunan Manikmaya atau Batara Guru. Dalam perannya itu Ismaya memakai nama Semar.

Semar memiliki bentuk fisik yang sangat unik, seolah-olah ia merupakan simbol penggambaran jagad raya. Tubuhnya yang bulat merupakan simbol bumi. Semar selalu tersenyum, tetapi bermata sembab. Penggambaran ini sebagai simbol suka dan duka. Wajahnya tua tapi potongan rambutnya bergaya kuncung seperti anak kecil, sebagai simbol tua dan muda. Ia berkelamin laki-laki, tetapi memiliki payudara seperti perempuan, sebagai simbol pria dan wanita. Ia penjelmaan dewa tetapi hidup sebagai rakyat jelata, sebagai simbol atasan dan bawahan.



Gambar I: “Semar”

Sumber: <http://www.mahardhika.net/artikel-210-mengenal-punakawan-dalam-cerita-wayang-kulit>

b. Nala Gareng

Nama Nala Gareng konon juga diadaptasi dari kata Arab: *Naala Qariin* yang artinya memperoleh banyak teman. Dalam pengadaptasian dengan istilah Jawa, maka nama tersebut mengalami perubahan arti meskipun maksudnya adalah sama. Nala adalah hati, Gareng (garing) berarti kering atau menderita. Nala Gareng berarti hati yang menderita, makanya menjadi perlambang *laku prihatin*, duka-cita, kesedihan dan kebulatan tekad.

Sebagaimana yang tampak dalam wujud fisik Nala Gareng merupakan sekumpulan simbol yang menyiratkan makna:

- 1.b. Mata juling yang mengarah ke atas dan kesamping, maknanya Nala Gareng selalu memusatkan batinnya kepada Tuhan dan sebagai pengingat bahwa kita tidak boleh iri hati terhadap orang lain.
- 2.b. Lengan bengkok melambangkan bahwa ia tidak mau mengambil hak orang lain.

3.b. Kaki pincang artinya Nala Gareng merupakan manusia yang sangat berhati-hati dalam langkah atau dalam mengambil keputusan.

4.b. Mulutnya berbentuk aneh dan lucu, melambangkan ia tidak pandai bicara karena tidak merasa percaya diri dengan bentuk fisiknya.

Namun demikian Nala Gareng banyak memiliki teman, baik dipihak kawan maupun lawan, yang menjadi sangat bermanfaat dalam urusan negoisasi dan mencari relasi. Justru dengan banyak kekurangan pada dirinya tersebut, Nala Gareng sering terhindar dari celaka dan marabahaya. Inilah kelebihan Nala Gareng atau dulu sebelum diangkat menjadi anak Semar bernama Bambang Sukodadi yang mempunyai gelar Prabu Pandu Pranggola.



Gambar II: “Nala Gareng”

Sumber: <http://www.mahardhika.net/artikel-210-mengenai-punakawan-dalam-cerita-wayang-kulit>

c. Petruk

Petruk adalah anak kedua yang diakui Semar, sehingga ia adalah adik angkat Gareng. Dulu dia bernama Bambang Panyukilan sebelum bertobat dan kemudian diberi nama Petruk oleh Semar. Nama Petruk konon juga diadaptasi

dari bahasa Arab, yaitu *Fatruk*. Kata ini merupakan pangkal dari sebuah wejangan Tasawuf yang berbunyi: *Fat-ruk kulla maa siwallahi*, yang artinya: tinggalkan semua apapun selain Allah. Petruk juga sering disebut *Kanthong Bolong* artinya kantong yang berlubang. Maknannya bahwa setiap manusia harus mezakatkan hartanya dan menyerahkan jiwa raganya kepada Allah SWT. secara ikhlas, seperti bolongnya kantong yang tanpa penghalang.

Petruk *Kanthong Bolong*, menggambarkan bahwa Petruk memiliki kesabaran yang sangat luas, hatinya longgar, perasaannya tidak ada yang disembunyikan dan tidak suka menggerutu. Watak Petruk juga melambangkan suka memberi meskipun dia sendiri sedang kesusahan, watak yang tidak mementingkan kemewahan duniawi namun lebih mementingkan kerukunan dan saling membantu sesama.

Petruk memiliki nama alias, yaitu *Dawala*. *Dawa* artinya panjang, *la* artinya ala atau jelek. Nama *Dawala* berhubungan dengan bentuk fisik Petruk yang serba panjang dan jelek. Tangannya yang panjang melambangkan bahwa ia suka berderma, berperinsip lebih baik memberi daripada menerima. Kaki panjangnya melambangkan ia memiliki jangkauan yang panjang serta kecepatan dalam bertindak dan suka bekerja.

Petruk digambarkan sangat jenaka dan suka menghibur. Wajahnya selalu tersenyum, bahkan pada saat sedang berduka pun selalu menampilkan wajah yang ramah dan murah senyum penuh ketulusan. Petruk mampu menyembunyikan kesedihannya sendiri di hadapan para kesatria majikannya. Sehingga kehadiran

Pertuk benar-benar membangkitkan semangat dan kebahagiaan tersendiri di tengah kesedihan.



Gambar III: “Petruk”

Sumber: <http://www.mahardhika.net/artikel-210-mengenai-punakawan-dalam-cerita-wayang-kulit>

d. Bagong

Nama Bagong konon berasal dari kata bahasa Arab, yaitu *Baghha* yang artinya berontak. Berontak dalam kebatilan dan keangkaramurkaan. Dalam versi lain kata Bagong berasal dari *Baqa'* yang berarti kekal atau langgeng, artinya semua manusia hanya akan hidup kekal setelah di akhirat nanti.

Bagong adalah anak ketiga Semar. Bentuk dan wajah Bagong amat mirip dengan Semar dengan perut buncit, hidung pesek dan pantatnya yang besar. Bagong memiliki bentuk muka yang lebar, sebagai perlambang bahwa ia bukanlah pemarah. Bibirnya yang tebal menggambarkan kejujuran jiwa dan bersifat apa adanya. Bagong merupakan pengritik yang tajam dan pedas bagi tokoh wayang lain yang bertidak tidak benar.

Penampilan dan lagak Bagong seperti orang dungu. Bagong pun memiliki sifat kekanak-kanakan, lucu, jarang bicara tetapi sekali bicara membuat orang

tertawa. Gaya bicara Bagong terkesan semaunya sendiri, dibandingkan dengan ketiga punakawan lainnya. Hal ini mungkin yang membuat salah kaprah dan Bagong dianggap sebagai anak ketiga dari Semar. Meskipun demikian Bagong adalah sosok yang tangguh, selalu beruntung dan disayang tuan-tuannya.



Gambar IV: “Bagong”

Sumber: <http://www.mahardhika.net/artikel-210-mengenal-punakawan-dalam-cerita-wayang-kulit>

Kelompok punakawan ini memiliki tugas utama sebagai teman, atau kalau tidak disebut abdi (pelayan) dari para majikannya yaitu kesatria yang memiliki karakter luhur budi pekertinya. Punakawan menyampaikan kritik, saran, nasihat melalui cara-cara yang halus, dikemas dalam bentuk kejenakaan kata dan kalimat. Suara punakawan adalah suara rakyat jelata sebagai amanat penderitaan rakyat, pandangan dan prinsip hidup yang polos, lugu namun terkadang menampilkan falsafah yang tampak sepele namun memiliki esensi yang sangat luhur.

Jika ditinjau dari proses penggambaran anggota tubuh pada tokoh punakawan yang aneh-aneh atau tidak lazim, karena penggambaran tokoh punakawan mengalami proses distorsi yang bertujuan untuk memberikan pengertian makna yang tersembunyi di balik keanehan tubuh mereka.

Distorsi adalah perubahan bentuk, penyimpangan, keadaan yang dibengkokkan. Dibutuhkan dalam berkarya seni, karena merupakan salah satu cara untuk mencoba menggali kemungkinan lain pada suatu bentuk atau figur (Susanto, 2011: 107). Sedangkan pada bagian lain, Kartika (2004: 42) menyebutkan distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menonjolkan wujud atau ciri khas tertentu yang terdapat pada benda atau objek yang digambar. Dari beberapa penjelasan di atas, distorsi merupakan cara mencari-cari kemungkinan bentuk baru dengan melakukan suatu perubahan bentuk yaitu dapat membengkokkan bentuk dengan tujuan menekankan pada pencapaian karakter yang terdapat pada benda atau objek yang digambar.

3. Deformasi

Menurut Kartika (2004: 103) deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarkannya kembali hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat mutlak. Selanjutnya Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2011: 98) menyatakan bahwa deformasi merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa deformasi adalah pengubahan bentuk objek baik secara keseluruhan, maupun hanya menggambarkan sebagian yang dianggap mewakili karakter objek yang dilakukan secara sadar, bertujuan untuk memunculkan karakter baru sehingga dapat menjadi sebuah ciri khas seorang seniman.

4. Repetisi

Semua unsur dalam kesenian memungkinkan adanya repetisi. Repetisi dalam penciptaan karya seni dapat dihadirkan seniman sebagai bentuk penekanan terhadap objek, maupun untuk menciptakan kesan irama dalam karyanya. Berikut pendapat Susanto (2012: 332) mengenai repetisi, menyatakan bahwa repetisi merupakan pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek dalam karya seni. Sedangkan menurut pendapat Kartika (2004: 57) mengenai repetisi, menyatakan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni, seperti pengulangan bentuk-bentuk, teknik atau objek yang ada dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini penulis banyak menampilkan pengulangan berupa pengulangan bentuk-bentuk punakawan maupun pengulangan bentuk-bentuk bidang serta pengulangan goresan cukilan pada karya seni grafis.

5. Elemen-Elemen Seni

Sebuah karya seni merupakan susunan berupa elemen yang membentuk satu kesatuan dan disebut elemen-elemen seni rupa, tidak terkecuali dalam seni grafis, ada beberapa elemen dalam karya seni, yaitu:

a. Garis

Garis merupakan salah satu elemen dasar yang penting dalam terciptanya sebuah gambar. Melalui garis, objek dapat dibentuk serta melalui garis pula seniman dapat mengungkapkan ekspresinya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 417) garis merupakan coretan panjang (lurus, bengkok, atau lengkung). Sementara pendapat lain menurut Susanto (2012: 148), tentang pemaknaan garis sebagai berikut:

Dalam seni lukis, garis dapat pula dibentuk dari perpaduan antara dua warna. Ketiga: Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya.

Pendapat lain dari Susanto (2002 : 45) Garis merupakan hal yang dominan di dalam karya seni. Garis adalah perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar, memiliki dimensi memanjang serta mempunyai arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus dan lain-lain.

Jadi garis adalah kumpulan dari beberapa titik yang membentuk goresan yang dibuat oleh perupa dengan benda keras di atas permukaan benda yang meninggalkan bekas dan mempunyai dimensi memanjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung lurus dan mempunyai arah yang merupakan wujud ekspresi atau ungkapan perupa dalam menciptakan lukisan. Garis juga dapat digunakan sebagai ungkapan simbol ekspresi seniman.



Gambar V: Penerapan garis sebagai batas limit dan mempunyai bentuk berombak yang berada pada karya grafis Ariswan Adhitama
 Sumber: <http://terasprintstudio.weebly.com>

b. Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam penciptaan karya seni rupa maupun dalam memenuhi rasa estetis pemenuhan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 1557) yang menjelaskan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya.

Sementara pendapat lain menurut Susanto (2002 : 113) warna memiliki pengertian kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya. Warna menurut ilmu bahan adalah berupa pigmen. Disamping itu warna dapat juga digunakan secara simbolis. Suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan benda tersebut. Kemudian Kartika (2004: 49) juga menyatakan pendapat mengenai warna, bahwa:

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa merupakan unsur susun yang sangat penting, baik dibidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia selalu diperindah dengan penggunaan warna; mulai dari pakaian, perhiasan, peralatan rumah tangga, dari barang kebutuhan sehari-hari sampai barang yang eksklusif, semua memperhitungkan kehadiran warna. Demikian eratnya hubungan warna maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai symbol ekspresi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa warna adalah pigmen yang terkena cahaya, maka pantulan cahaya dari pigmen inilah yang memberikan kesan pada mata bahwa suatu benda memiliki warna. Selain warna berfungsi untuk warna itu sendiri, warna juga berfungsi sebagai symbol. Berikut contoh karya yang memiliki warna sebagai symbol dan warna yang hadir sebagai warna itu sendiri:



Gambar VI: contoh penggunaan warna pada karya seni
Ariswan Adhitama "Police Shoot Them"
Hardboardcut, handcoloring and stencil, 165 cm x 142 cm, 2010
Sumber: katalog pameran "In Repair"

Pada karya Ariswan Adhitama yang berjudul "*Police Shoot Them*", terlihat perbandingan karya yang belum ada warnanya dan yang sudah diberikan warna. Pewarnaan yang dipakai bertujuan untuk menegaskan objek utamanya

yaitu figur-figur robot agar terlihat lebih hidup dengan warna-warna yang cerah seperti merah, biru, hijau, dan putih, sedangkan untuk latarnya diberi warna yang terkesan lebih gelap dari objek utamanya. Karya ini menceritakan kontroversi yang terjadi pada lembaga kepolisian. Jadi warna-warna yang berbeda pada figur robotiknya juga mempunyai makna simbolis, yaitu bermakna kontroversi tersebut dipicu oleh beberapa sebab yang muncul dari berbagai arah.

c. Tekstur

Unsur seni rupa jika dilihat secara fisik terdapat salah satunya membicarakan mengenai karakter suatu permukaan benda yang dinamakan dengan tekstur. Berdasarkan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 1185) mengenai tekstur adalah ukuran dan susunan (jaringan) bagian suatu benda, jalinan atau penyatuan bagian-bagian sesuatu sehingga membentuk suatu benda (seperti susunan serat dalam kain, susunan sel-sel di tubuh).

Selanjutnya Susanto dalam bukunya Diksi Rupa (2012: 395) menyatakan bahwa tekstur adalah barik. Kemudian Susanto (2012: 49) kembali menjelaskan bahwa:

Barik merupakan tekstur, nilai raba, kualitas permukaan. Barik dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut dan bisa merasakan kasar-halusnya, teratur-tidaknya suatu objek. tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan seperti pasir, semen, *zinc white*, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Soegeng TM. Ed, dalam Kartika (2004: 47-48) menjelaskan bahwa:

Tekstur merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam suasana untuk mencapai bentuk

rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu.

Jadi tekstur adalah salah satu elemen seni yang menampakan rasa permukaan bahan, baik secara visual (semu) maupun memiliki nilai raba (nyata) yang dapat memberikan watak karakter pada permukaan bahan untuk mencapai bentuk rupa.



Gambar VII: Contoh karya yang menunjukkan tekstur semu
 Winarso Taufik "The End of a Party"
 Cukilan kayu-reduksi, edisi: ½
 148 cm x 128 cm, 2010
 Sumber: katalog pameran "Rimba Senjakala"

d. Shape (bangun/bidang)

Berdasarkan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 188) menjelaskan bahwa bidang merupakan permukaan yang rata dan tentu batasnya. Kemudian pendapat lain oleh Susanto (2012: 55) menjelaskan bahwa:

Shape atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif.

Sedangkan menurut Kartika (2004: 41-42), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman didalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang hasil objek pengolahannya. Karena kadang-kadang *shape* (bangun) tersebut mengalami beberapa perubahan didalam penampilannya (transformasi) yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya. Hal itu menunjukkan adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya.

Dari penjelasan di atas bidang atau *shape* dapat dipahami sebagai sebuah area yang terbentuk oleh warna atau garis yang membatasinya. *Shape* atau bidang bisa berbentuk figur dan nonfigur.



Gambat VIII: Contoh karya yang menunjukkan bidang
Sutrisno, S.Sn. "Togheter"
Wood cut, monoprint on kanvas, 100 cm x 145 cm, 2012
Sumber: katalog pameran "My Existence"

e. Ruang

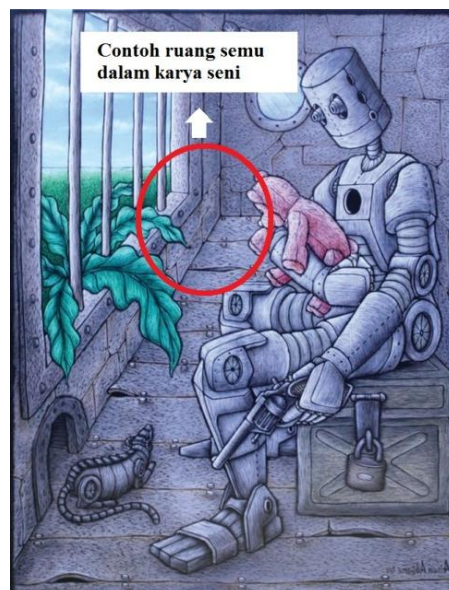
Pengertian mengenai ruang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 1185) menyatakan bahwa ruang adalah sela-sela antara dua (deret) tiang atau antara empat tiang (di bawah kolong rumah). Kemudian menurut Kartika (2004: 53-54), menerangkan bahwa ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi (volume).

Ruang dalam seni rupa dibagi dua macam yaitu: ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/ layar/ kanvas dua matra seperti yang dapat kita lihat pada karya lukis, karya desain, karya ilustrasi, dan pada layar film. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba. Sedangkan pendapat lain mengenai ruang menurut Susanto (2012: 338) menjelaskan bahwa:

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Dalam seni rupa orang sering mengaitkan ruang adalah bidang yang memiliki batas atau

limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang terbatas maupun yang tidak terbatas. Pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang adalah suatu dimensi yang mempunyai volume, panjang, lebar, dan tinggi atau mempunyai batasan atau limit, walaupun ada juga ruang yang bersifat tidak terbatas. Dalam seni grafis, ruang dapat terbentuk dikarenakan adanya perspektif serta kontras antara gelap, terang, tebal tipisnya garis serta perbedaan warna. Berikut adalah contoh ruang dalam suatu karya seni grafis:



Gambar IX: Contoh karya yang menunjukkan ruang
Ariswan Adhitama "Miss Green"
Hardboard cut, hand coloring, stencil on canvas, 90 cm x 125 cm, 2011
Sumber: katalog pameran "Hang Out #3"

6. Prinsip-Prinsip Penyusunan Elemen Seni

Bentuk perupa-an yang merupakan susunan atau komposisi dari unsur-unsur rupa disebut sebagai seni rupa. Penyusunan unsur dalam mewujudkan

bentuk pada seni rupa memerlukan asas penyusunan untuk menghindari kemonotonan dan kekacaubalauan dalam karya seni rupa (Dharsono, 2004: 39). Elemen-elemen visual tampil dan menjadi lebih bermakna dalam sebuah lukisan bila terpadu dengan berbagai prinsip penyusunan seperti harmoni, kontras, kesatuan, keseimbangan, proporsi dan dominasi.

a. Harmoni (Selaras)

Harmoni atau keselarasan memberikan kesan tatanan yang ideal bagi sebuah karya seni, karena dengan adanya harmoni atau keselarasan pada karya seni akan menimbulkan sebuah kombinasi tertentu yang harmonis untuk dinikmati. Menurut Kartika (2003: 47) menyatakan bahwa harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Sedangkan pendapat menurut Susanto (2012: 175) menerangkan bahwa:

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensi-potensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan yang ideal.

Dari beberapa keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa harmoni (selaras) adalah tatanan atau perpaduan beberapa unsur yang berbeda dekat sehingga menimbulkan kesan yang seimbang, serasi dan sesuai.

b. Kontras

Menurut pendapat Kartika (2003: 48) yang menjelaskan mengenai kontras, menerangkan bahwa:

Paduan unsur-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata/telinga menimbulkan warna/ suara. Tanggapan halus, licin, dengan alat raba menimbulkan sensasi yang kontras; pertentangan adalah dinamik dari eksistensi menarik perhatian. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain; kontras merupakan bumbu komposisi dalam

pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

Sedangkan menurut pendapat Susanto (2012: 227) kontras merupakan:

Perbedaan mencolok dan tegas antara elemen-elemen dalam sebuah tanda yang ada pada sebuah komposisi atau desain. Kontras dapat dimunculkan dengan menggunakan warna, bentuk, tekstur, ukuran dan ketajaman. Kontras digunakan untuk memberi ketegasan dan mengandung oposisi-oposisi seperti gelap-terang, cerah-buram, kasar-halus, besar-kecil, dan lain-lain. Dalam hal ini kontras dapat pula memberi peluang munculnya tanda-tanda yang dipakai sebagai tampilan utama maupun pendukung dalam sebuah karya.

Dari beberapa keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kontras merupakan paduan unsur-unsur atau elemen-elemen yang berbeda tajam, mencolok dan tegas pada sebuah komposisi atau desain, sehingga menimbulkan kesan pertentangan antar unsur atau elemen yang justru memberikan rangsangan terhadap minat, menghidupkan desain, dan menjadi bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk.

c. Kesatuan (*Unity*)

Bagian-bagian yang ada di dalam karya seni harus menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga prinsip kesatuan penting adanya. Seluruh bagian atau dari semua unsur-unsur disusun mendukung, tidak saling mengganggu. Dalam bukunya, Kartika (2004: 59) menjelaskan tentang kesatuan, bahwa:

Kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh.

Sedangkan menurut Susanto (2012: 416), menyatakan bahwa kesatuan adalah:

Merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan lewat sub-azas dominasi dan subordinasi (yang utama dan kurang utama) dan koheren dalam suatu komposisi karya seni. Dominasi diupayakan lewat ukuran-ukuran, warna dan tempat serta konvergensi dan perbedaan atau pengecualian. Koheren menurut E.B. Feldman sepadan dengan *organic unity*, yang bertumpu pada kedekatan/ letak yang berdekatan dalam membuat kesatuan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kesatuan atau *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan diciptakan melalui *kohezi* (kedekatan), konsistensi, keutuhan, dominasi yang merupakan isi pokok dari komposisi. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsur-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan seniman memadu keseluruhan.

d. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan, namun saling memerlukan untuk bersama-sama menciptakan kebulatan sebagai unsur yang sama dalam nilai. Dengan kesamaan nilai-nilai dari unsur-unsur yang berlawanan, keseimbangan secara estetis tercipta. Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa* (2011: 46) menjelaskan bahwa keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni

Kemudian menurut Kartika (2004: 60-61), menjelaskan mengenai keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan

yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*). Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris.

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan, namun saling memerlukan untuk bersama-sama menciptakan kebulatan sebagai unsur yang sama dalam nilai. Dibagi menjadi dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal.

e. Proporsi (Ukuran Perbandingan)

Proporsi mengacu pada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Seperti suatu ruangan yang kecil dan sempit jika diisi benda besar, masih tidak akan kelihatan baik dan tidak bersifat fungsional. Warna, tekstur dan garis mempunyai peranan penting dalam menentukan proporsi, sehingga menentukan keberhasilan dan kelengkapan dalam mendesain suatu karya seni (Kartika, 2004: 64).

Menurut pendapat Susanto (2012: 320) mengenai proporsi, menjelaskan bahwa:

Proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan/keseluruhannya. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni.

Sementara pendapat lain menurut Kartika (2004: 64) mengenai proporsi, menjelaskan bahwa:

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan sempit bila diisi dengan benda yang besar, massif; tidak akan kelihatan baik dan juga tidak bersifat fungsional. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area.

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian di atas bahwa proporsi merupakan ukuran perbandingan pada hubungan antara bagian dari suatu desain, dapat juga melalui perbandingan warna, tekstur, dan garis dengan keseluruhan yang dianggap paling ideal, sehingga diperoleh karya seni yang menarik.

7. Konsep, Tema, Bentuk, Alat, Bahan dan Teknik

a. Konsep

Dalam suatu proses berkarya, setiap seniman bahkan setiap orang, pastinya memiliki suatu konsep terlebih dahulu sebelum membuat sesuatu, khususnya karya seni. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002: 588), konsep adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.

Kemudian menurut Susanto (2012: 227) konsep merupakan pokok utama yang mendasari keseluruhan pemikiran, pembentukan konsep merupakan konkretisasi indera mencakup metode, pengenalan, analisis, abstraksi, idealisasi

dan bentuk-bentuk deduktif. Konsep dapat lahir sebelum, bersamaan atau setelah pengerjaan karya seni.

Dari beberapa penjelasan mengenai konsep di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep merupakan hasil dari pengamatan, penghayatan, dan perenungan terhadap objek serta fenomena-fenomena yang terjadi di alam sekitar. Kemudian diolah dituangkan ke dalam karya seni dengan didukung kemampuan kreativitas, serta dengan penguasaan elemen-elemen yang akan digunakannya.

b. Tema

Tema dalam penciptaan karya seni memberikan pandangan mengenai maksud yang terkandung dan ingin disampaikan oleh seniman lewat karya seninya, karena itu tema merupakan hal yang penting dalam terciptanya sebuah karyanya. Berdasarkan pengertian dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008: 1429) tema merupakan pokok pikiran; dasar cerita (yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dsb.). Sedangkan pendapat yang lain disampaikan oleh Susanto (2003: 22) bahwa tema atau pokok isi adalah hal-hal yang perlu dan akan diketengahkan dalam karya seni, tema dapat berasal dari berbagai masalah, mulai dari kehidupan perasaan atau emosi, kisah atau cerita, kehidupan keagamaan, sejarah, pengalaman intelektual, perlambangan-perlambangan, atau peristiwa metafisik lainnya.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tema adalah pokok pikiran, inti masalah dalam kehidupan manusia yang mengilhami seniman-seniman untuk dijadikan subjek yang artistik dalam karyanya. Tema yang digunakan dalam Tugas Akhir Karya Seni penulis adalah tema sosial yang

digambarkan melalui simbol punakawan sebagai objek utama serta objek pendukung lainnya dalam karya grafis.

c. Bentuk

Bentuk (*form*) adalah totalitas dari karya seni dan merupakan organisasi atau suatu kesatuan (komposisi) dari unsur-unsur pendukung karya. Menurut Kartika (2004:30) ada dua macam bentuk : *visual form* yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni dan *special form* yaitu bentuk yang tercipta karena adanya hubungan timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan kesadaran emosionalnya.

d. Media

Media dalam seni grafis berfungsi sebagai alat perantara yang digunakan oleh seniman untuk mewujudkan gagasannya menjadi sebuah karya. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4, (2008: 892) menyatakan bahwa media adalah alat. Sedangkan pendapat Susanto (2012: 255) mengenai media menjelaskan bahwa:

“Medium” merupakan bentuk tunggal dari kata “media” yang berarti perantara atau penengah.” Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni.

Medium atau bahan yang digunakan oleh penulis untuk membuat karya adalah pensil, spidol, pisau cukil, *hardboard*, kaca, tinta cetak, roll, kertas, kain kanvas, kain *vinil*.

e. Teknik

Mengenal dan menguasai teknik sangat penting dalam berkarya, hal ini sangat mendukung seorang perupa menuangkan gagasan seninya secara tepat

seperti yang dirasakan. Ini karena bentuk seni yang dihasilkannya sangat menentukan kandungan isi gagasannya (Sumardjo, 2000 : 96).

Semua karya seni grafis yang penulis buat, menggunakan teknik cetak tinggi (*relief print*), khususnya *hardboard cut* dan cetak rusak. Hal ini disebabkan, disamping mencari bahan dan medianya mudah, karena penulis lebih leluasa menggunakan teknik tersebut untuk mengungkapkan pengalaman estetis dan menuangkan ide gagasan dalam menciptakan karya seni grafis.

B. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya grafis “Punakawan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis”, diperlukan suatu metode yang digunakan untuk menguraikan tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaannya, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni yang dapat diterangkan secara ilmiah dan argumentatif.

Metode yang digunakan dalam penciptaan lukisan “Punakawan sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Grafis” disini meliputi eksplorasi tema, eksperimentasi, dan visualisasi (eksekusi).

1. Eksplorasi Tema

Eksplorasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 379) memiliki pengertian penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak. Penerapannya dalam berkarya seni adalah dengan mencari berbagai kemungkinan bentuk dan sehingga ditemukan bentuk yang artistik dan sesuai dengan keinginan penulis.

Eksplorasi bentuk yang dilakukan penulis terhadap tokoh punakawan mengikuti bentuk yang sudah ada. Karena dalam dunia pewayangan, bentuk anatomi tubuh, watak, pakaian, dan aksesoris yang dipakai sudah mempunyai pakem beserta makna filosofinya. Begitu halnya dengan tokoh punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang sudah memiliki karakter, peran dan filosofi sendiri-sendiri. Tetapi penulis melakukan penyerderhanaan bentuk dan membuat karakter punakawan yang sebenarnya tidak mempunyai volume atau hanya *flat*, menjadi bentuk yang mempunyai volume yang bertujuan agar objek dapat sesuai dengan setiap tema karya tanpa merubah bentuk pakemnya.

Penulis melakukan beberapa observasi untuk memperdalam pengetahuan penulis mengenai punakawan, diantaranya adalah melakukan observasi secara langsung dengan menonton suatu pagelaran wayang kulit yang diadakan oleh Dinas Kebudayaan kota Yogyakarta dan menonton di media elektronik serta observasi tidak langsung dengan membaca buku dan internet tentang punakawan. Hal ini bertujuan agar penulis lebih memahami karakter serta makna filosofi yang terkandung disetiap tokoh punakawan: Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Sedangkan untuk eksplorasi tema, penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang bentuk-bentuk respon masyarakat di lingkungan sekitar, tentunya yang layak dan menarik untuk diangkat menjadi sebuah karya seni.

2. Eksperimen

Eksperimen sangat penting dalam penciptaan karya seni grafis, karena selain sebuah tahapan awal dalam berkarya, eksperimen juga akan menentukan

hasil jadi dari suatu cetakan. Eksperimen dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 379) memiliki pengertian percobaan yang sistematis dan berencana.

Dalam penerapannya pada proses berkarya seni grafis eksperimen digunakan untuk menemukan sesuatu yang baru misalkan karakter cukilan atau karakter objek, komposisi bentuk, maupun warna yang digunakan. Eksperimen ini melalui sketsa yang dilakukan dengan mengolah atau menyusun bentuk dan karakter objek agar komposisi di dalam karya sesuai dengan tema.

Dalam penciptaan karya seni grafis eksperimen tidak berhenti pada sketsa saja, namun, eksperimen berlanjut pada karakter goresan cukilan, seperti cukilan karakter kayu dan karakter awan pasti berbeda. Selanjutnya eksperimen dapat dilakukan dengan mencoba mencetak klise yang sudah dicukil, atau dalam seni grafis biasa disebut *proof. Hardboard* yang telah dicukil dicetak beberapa kali untuk mencari bentuk yang sempurna, atau pun kalau dalam cetak rusak hal ini dilakukan untuk mencari warna yang sesuai dengan keinginan.

3. Visualisasi

Visualisasi merupakan bagian yang penting dalam proses berkarya seni, karena dengan visualisasi gagasan, ide dan gambaran diwujudkan menjadi sebuah karya yang nantinya dapat dinikmati oleh penonton. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008 : 1609) visualisasi merupakan pemberian maupun penjelasan gambaran tentang sesuatu menggunakan alat peraga sedangkan pendapat lain menyatakan bahwa visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), petagrafik dan lain

sebagainya. Atau proses pengubahan konsep menjadi gambar untuk disajikan melalui karya seni (Susanto, 2002: 112).

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa visualisasi merupakan pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan alat peraga bisa berbentuk gambar, tulisan (kata dan angka), petagrafik dan lain sebagainya.

Dalam berkarya seni grafis penulis memvisualisasikan pengalaman estetis dan imajinasi pada saat mendapatkan sebuah konflik masyarakat yang lagi hangat atau menangkap suatu respon masyarakat terhadap suatu hal, kemudian interaksi sosial tersebut disimbolkan oleh punakawan sebagai masyarakat dengan karakter yang jenaka dalam merespon keadaan sekitarnya. Pada prosesnya, penulis membuat sketsa terlebih dahulu pada kertas kemudian dipindahkan ke papan *hardboard* untuk selanjutnya dicukil sesuai pola sketsa agar menjadi klise cetakan. Proses selanjutnya adalah mencetak klise atau papan *hardboard* dengan menempelkan ke media cetak seperti kertas atau kanvas, maka hasil cetakan akan terbalik dengan sketsa awal, yang kiri menjadi kanan atau sebaliknya. Oleh karena itu, pada saat proses membuat sketsa di *hardboard*, penulis membalik logika berpikir agar hasil cetakan sesuai dengan sketsa awal. Untuk mengurangi resiko kesalahan dan melihat hasil cukilan sangat penting untuk mencoba mencetak pada media lain, atau disebut *proof*, agar hasil akhirnya sesuai dengan apa yang diinginkan penulis.

4. Penciptaan dengan Pendekatan Karya Inspirasi

Dari uraian metode penciptaan di atas, tidak menutup kemungkinan seorang seniman melakukan pengamatan studi terhadap karya-karya seniman lain, baik sebagai referensi ataupun sebagai pendekatan teknik dalam proses berkaryanya. Pengamatan studi atas karya-karya seniman lain tak jarang hingga mempelajari ide serta gagasnya dalam berkarya. Dalam proses studinya seorang seniman akan terus berusaha menemukan ciri-ciri personal atas kekaryaannya, baik dari konsep penciptaan hingga bentuk serta teknik dalam memvisualkannya. Beberapa seniman yang memberikan inspirasi dalam proses studi kreatif antara lain Ariswan Adhitama dan Winarso Taufik.

a. Ariswan Adhitama

Ariswan merupakan lulusan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, program studi seni grafis angkatan tahun 2005. Lahir di Jatimulyo, Kulon Progo, pada tahun 1982. Ariswan sudah berpengalaman berpameran di berbagai event seni rupa dengan menampilkan visual karyanya yang cukup khas, yaitu figur robot-robot, yang sangat menarik dan menyatu dengan baik dengan teknik cukil kayu yang dipergunakan. Ariswan sengaja ingin menampilkan kekhasan teknik cukil kayu, yang kini sudah jarang dipergunakan tersebut, dengan figur robot-robotnya yang rumit, dan membutuhkan ketelitian yang mumpuni dalam pengerjaanya (In Repair 2010:06).

Ariswan menunjukan kekhasan teknik cukil kayu dalam karyanya yang dicetak *monoprint*. Penulis terinspirasi dari karya yang dihasilkan oleh Ariswan Adhitama, yang dimana goresan cukil kayu yang dihasilkan sangat jelas dan khas.

Oleh karena itu, penulis menerapkan teknik yang sama pada karya, walaupun karakter goresannya berbeda, tetapi nilai khas dari cukilan kayunya terlihat dan mendominasi setiap karya penulis.



Gambar X: karya Ariswan Adhitama
" Natural Weapon"
Hardboard cut, hand coloring dan stencil (monoprint),
180 cm x 140 cm, 2010
Sumber: katalog pameran "In Repair"

b. Winarso Taufik

Dalam berkarya, penulis menggunakan teknik reduksi dalam beberapa karya atau teknik cetak rusak untuk mendapatkan warna-warna yang variatif. Hal ini terinspirasi dari seniman grafis, yang merupakan pemenang dari trienal grafis III yaitu Winarso Taufik.

Winarso Taufik lahir di Kebumen, Jawa Tengah, pada tanggal 7 November 1977. Karya seni grafis Taufik kebanyakan berkonsep alam raya, yaitu menunjukkan akibat yang diterima dari sikap manusia yang mengeksploitasi alam secara besar-besaran tanpa memandang resiko jangka panjangnya nanti. Proses

visualisasinya, Taufik menggunakan berbagai teknik dalam berkarya, seperti etsa, drypoint, aquatint, serta reduksi. Teknik reduksi atau cetak rusak dipakai dalam beberapa karya, dipadukan dengan warna-warna yang terang dengan tingkatan warnanya yang tidak begitu jauh disetiap cetakannya. Hal itu berhasil menjadikan karya Taufik sangat begitu khas, baik teknik, warna, maupun karyanya secara keseluruhan.



Gambar XI: karya Winarso Taufik
" Caressing Death"

Cukilan kayu-reduksi, edisi: 1/2
180 cm x 140 cm, 2010

Sumber: katalog pameran "Rimba Senjakala"

BAB III

PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

Ide berkarya seni grafis berawal dari ketertarikan terhadap punakawan sebagai simbol rakyat jelata di dunia pewayangan. Punakawan memiliki ajaran-ajaran bijak dan nilai-nilai kehidupan yang tersembunyi dibalik sifat, nasehat ataupun kritikan setiap karakter tokohnya. Akan tetapi ide yang didapat tidak serta-merta langsung divisualisasikan ke dalam bentuk karya, ide tersebut diolah dengan melibatkan emosi, pemikiran, perenungan, kepekaan naluri terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan serta dengan pengalaman estetis yang ada dalam diri. Sehingga apa yang dirasakan dan menjadi tujuan dapat tersampaikan melalui karya yang diciptakan. Proses seperti inilah yang kemudian menghasilkan sebuah konsep guna memberikan landasan dalam proses berkarya.

Konsep penciptaan karya seni grafis ini menggunakan punakawan sebagai objek utama pada karya seni grafis ini. Penggambaran tokoh punakawan digambarkan secara deformasi repetisi dan digambarkan secara ilustratif ke dalam bentuk karya seni grafis dengan pendekatan teknik cetak tinggi. Walaupun tokoh punakawan versinya beraneka ragam, akan tetapi secara umum dan dikenal luas tokohnya adalah Semar, Nala Gareng, Petruk, dan Bagong. Punakawan memiliki bentuk tubuh yang tidak lazim, tingkah polah yang lucu, penyampain nasehat serta kritik dengan gaya yang jenaka. Karakter punakawan tersebut ternyata

mengandung nilai-nilai moral kehidupan yang tersembunyi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia yang sebenarnya.

B. Tema

Tema dalam karya seni grafis ini adalah tema sosial, khususnya interaksi sosial. Interaksi sosial yang dimaksud adalah bagaimana cara masyarakat merespon sesuatu kejadian atau keadaan yang hadir atau sudah ada di tengah masyarakat tersebut, seperti sistem atau peraturan di lingkungan tersebut, budaya atau kebiasaan masyarakatnya, berita di televisi, kebijakan pemerintah pusat dan sebagainya. Kebanyakan tanggapan atau respon masyarakat berupa tindakan langsung, kritikan, saran atau hanya omong kosong belaka mengutarakan pendapatnya menurut masing-masing individu. Hal tersebut sangat menarik jika diamati, karena respon masyarakat terhadap apa yang terjadi di lingkungannya merupakan bentuk kepekaan atau kepedulian untuk lingkungan sekitar.

C. Proses Visualisasi

Dalam proses visualisasi dari sebuah ide dan gagasan menjadi bentuk karya seni memerlukan alat dan bahan sebagai media untuk menyalurkan ide dan gagasan tersebut. Alat dan bahan yang digunakan tentu tergantung dari setiap individu, hal ini berkaitan dengan teknik serta penguasaan media, yang pada akhirnya menentukan hasil terhadap karya seni yang diciptakan. Adapun alat,

bahan serta teknik yang digunakan dalam proses visualisasi dijabarkan sebagai berikut :

a. Alat

Alat-alat yang dipergunakan dalam proses visualisasi antara lain :

1. Pensil, Spidol dan Penghapus

Pensil dipergunakan untuk membuat sketsa pada kertas atau membuat sketsa pada *hardboard* saat proses pemindahan sketsa dari kertas. Penghapus dipergunakan untuk menghapus bagian sketsa pensil yang salah. Sedangkan spidol dipergunakan untuk menebalkan atau mempertegas garis sketsa dari pensil pada *hardboard* atau biasanya juga digunakan untuk menandai bagian mana yang akan dicukil terlebih dahulu dengan mewarnai keseluruhan bidangnya.



Gambar XII: pensil, spidol dan penghapus
Sumber: dokumentasi pribadi

2. Pisau cukil

Pisau cukil merupakan alat untuk membuat klise cetak dengan teknik cetak tinggi. Pisau cukil mempunyai varian bentuk, yang dipakai penulis diantaranya pisau cukil bentuk U, pisau cukil bentuk V, pisau cukil bentuk datar dan pisau cukil bentuk lancip. Masing-masing nama varian tersebut disesuaikan dengan

bentuk mata pisaunya, yang setiap mata pisau tersebut mempunyai karakter bekas cukilan yang berbeda-beda pada permukaan *hardboard* jika digoreskan.



Gambar XIII: pisau cukil
Sumber: dokumentasi pribadi

3. *Roll*

Roll biasanya terbuat dari bahan karet yang padat atau terbuat dari bahan lainnya. Fungsinya untuk meratakan tinta cetak agar dapat diatur kepekatannya, serta fungsi utama sebagai perantara mengisi tinta cetak dari palet ke papan *hardboard* (klise).



Gambar XIV: *roll*
Sumber: dokumentasi pribadi

4. Gunting dan Cutter

Gunting dipergunakan untuk memotong kain kanvas atau kain *Vinyl*. Sedangkan cutter dipergunakan untuk memotong papan *hardboard* yang masih

berupa lembaran utuh menjadi potongan-potongan yang sesuai dengan ukuran yang akan dipergunakan.



Gambar XV: Gunting dan cutter
Sumber: dokumentasi pribadi

5. Lakban

Fungsi lakban dalam proses menggrafis adalah hanya sebagai alat bantu saja, yaitu sebagai pembatas area cetak pada kain kanvas atau kain *vinyl*. Hal tersebut diperlukan, karena pada karya grafis yang penulis buat, klise dicetak di tengah-tengah media cetak dan menyisakan sedikit media cetak yang tidak dicetak.

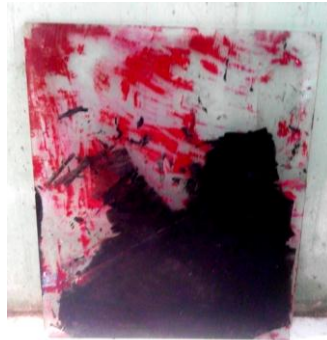


Gambar XVI: lakban
Sumber: dokumentasi pribadi

6. Palet

Palet dipergunakan untuk mencampur tinta cetak yang berbeda warna menjadi warna yang sesuai dengan kebutuhan. Palet yang dipergunakan harus

memiliki permukaan yang rata, agar saat pengambilan tinta menggunakan roll dapat terambil semua secara rata dan palet harus bertekstur licin, agar mudah membersihkannya. Biasanya penulis menggunakan palet berbahan kaca atau keramik.



Gambar XVII: palet
Sumber: dokumentasi pribadi

7. Alat gosok

Alat gosok dipergunakan untuk mentransfer tinta cetak yang ada pada permukaan *hardboard* (klise), agar berpindah permukaan media cetak. Dalam prosesnya *hardboard* yang sudah diberi tinta digosok, agar tinta cetak yang ada pada papan *hardboard* berpindah pada media cetak. Pada dasarnya alat gosok dapat diambil dari benda-benda di sekitar kita yang mempunyai permukaan licin serta kuat terhadap tekanan. Alat gosok yang dipergunakan penulis adalah sendok, untuk menggosok pada bidang yang sempit, serta cangkir, untuk menggosok pada bidang yang luas..



Gambar XVIII: alat gosok berupa sendok dan cangkir
Sumber: dokumentasi pribadi

8. Kain Lap

Kain lap dipergunakan untuk membersihkan sisa tinta cetak yang ada pada papan hardboard, hal ini dilakukan untuk menjaga papan hardboard agar tetap bersih dan bisa digunakan untuk mencetak edisi kembali, serta untuk membersihkan tinta cetak yang tercecer di lantai.



Gambar XIX: kain lap
Sumber: dokumentasi pribadi

9. Gun tacker

Gun tacker berfungsi untuk menahan kain kanvas atau kain *vinyl* pada saat dibentangkan pada spanram, agar kain selalu kencang.



Gambar XX: *gun tacker*
Sumber: dokumentasi pribadi

b. Bahan

Bahan yang dipergunakan dalam proses visualisasi penciptaan karya grafis antara lain:

1. *Hardboard*

Hardboard dipergunakan sebagai klise pada teknik cetak rusak dan *hardboard cut*. *Hardboard* merupakan daur ulang dari serbuk sisa pemotongan kayu, jadi memiliki tekstur permukaan yang rata, padat dan lunak, sehingga sangat mudah untuk cukil dan sangat cocok untuk mempergunakan *roll* dalam pemberian tintanya.



Gambar XXI: papan *hardboard*
Sumber: dokumentasi pribadi

2. Kain kanvas, Kain Vinyl dan Kertas.

Kain kanvas, kain *vinyl*, dan kertas mempunyai fungsi yang sama, yaitu sebagai media cetak, dari klise yang sudah diberi tinta kemudian dicetakan ke media cetak tersebut sebagai hasil akhir proses cetak dengan teknik *hardboard cut* atau cetak rusak.

Kertas selain untuk mencetak edisi, juga dipergunakan untuk *proff* atau cetakan uji coba untuk melihat hasil sebelum dicetak ke kain. Hal ini dilakukan untuk efisiensi waktu karena kertas tidak perlu dibentangkan pada *spanram* maupun harus dilapisi cat.



Gambar XXII: kain kanvas, kain *vinyl* dan kertas
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Tinta cetak

Tinta cetak dipergunakan untuk mengisi permukaan cetak pada klise atau *hardboard*, yang bertujuan untuk memberikan warna pada hasil cetak. Tinta cetak yang digunakan adalah tinta cetak offset dengan warna : *procces magenta*,

procces cyan, procces yellow, yellow green serta tinta cetak untuk menambah serta mengurangi intensitas warna yaitu trinta warna *black* dan *white*.



Gambar XXIII: tinta cetak
Sumber: dokumentasi pribadi

c. Teknik

Dalam penciptaan karya seni, teknik harus dikuasai untuk memberikan hasil yang terbaik sesuai dengan keinginan, terutama dalam menciptakan karya seni grafis. Selain penguasaan teknik, pemahaman karakter bahan dan alat diperlukan untuk menunjang proses penciptaan karya seni.

Dalam penciptaan karya seni grafis ini dipergunakan teknik cetak tinggi, *hardboard cut* dan cetak rusak. Pada teknik *hardboard cut* proses awal dimulai dengan sketsa pada kertas yang kemudian dipindahkan pada media *hardboard* menggunakan pensil dan spidol, langkah selanjutnya adalah mencukil permukaan *hardboard* menggunakan pisau cukil untuk membuat klise sesuai dengan sketsa yang telah dibuat. Setelah klise selesai dibuat, dilanjutkan pada langkah terakhir yaitu proses cetak, dengan memberi tinta cetak yang diisikan pada permukaan klise menggunakan *roll* yang kemudian dicetak pada kertas untuk keperluan *proof* sebelum dilanjutkan pada pencetakan edisi. Proses pemindahan tinta

menggunakan sendok yang digosokkan pada kertas sampai tinta cetak berpindah dari permukaan klise menuju kertas.

Dalam karya yang memiliki warna lebih dari satu macam, menggunakan teknik cetak rusak. Proses visualisasinya diawali dengan sketsa pada kertas, sketsa dipergunakan sebagai acuan dan perancangan warna yang dipergunakan dalam proses cetak. Sketsa pada kertas kemudian dipindahkan pada *hardboard*, pemindahan sketsa dilakukan dengan pensil yang kemudian ditebalkan menggunakan spidol. Setelah sketsa selesai, langkah berikutnya adalah mencukil permukaan *hardboard* sesuai dengan sketsa dan rancangan warna yang akan dicetak terlebih dahulu. Proses cetak pada teknik cetak rusak sama dengan proses cetak pada *hardboard cut*, yaitu menggunakan sendok atau alat lain yang mempunyai tekstur licin untuk memindahkan tinta cetak pada permukaan *hardboard* menuju ke media cetak. Setelah proses cetak selesai *hardboard* dibersihkan dari sisa tinta cetak, untuk selanjutnya dicukil kembali sesuai dengan rancangan warna yang akan dicetak berikutnya. Langkah ini diulangi sampai pada rancangan cetakan warna yang terakhir.

D. Tahap visualisasi

Tahap visualisasi merupakan tahap-tahap dalam penciptaan karya seni grafis, dari mulai ide sampai dengan proses terciptanya karya dengan media yang digunakan. Adapun tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Sketsa

Pembuatan sketsa dengan menggunakan pensil 2B dan juga spidol, sketsa dibuat setelah selesai melakukan observasi atau bersamaan dengan observasi. Sketsa dibuat untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk yang akan ditampilkan dalam karya sesuai dengan ide. Sketsa juga dipergunakan sebagai acuan pewarnaan pada cetak rusak. Pembuatan sketsa dalam karya grafis menggunakan pola berpikir yang berkebalikan terhadap bentuk visual yang akan ditampilkan, hal ini dikarenakan hasil cetakan yang dihasilkan menggunakan klise cetak bersifat kebalikan seperti pada bayangan cermin. Sehingga untuk mensiasatinya, sketsa dibuat terbalik terhadap bentuk visual yang akan ditampilkan pada karya grafis.



Gambar XXIV: contoh sketsa karya “Melindungi Masa Depan”

Sumber: dokumentasi pribadi

2. Pemindahan sketsa

Pemindahan sketsa ke permukaan klise dalam hal ini yang dimaksudkan adalah *hardboard*, terkadang sedikit berbeda dari sketsa yang dibuat pada kertas, karena pada karya seni grafis sketsa pada *hardboard* merupakan setengah dari

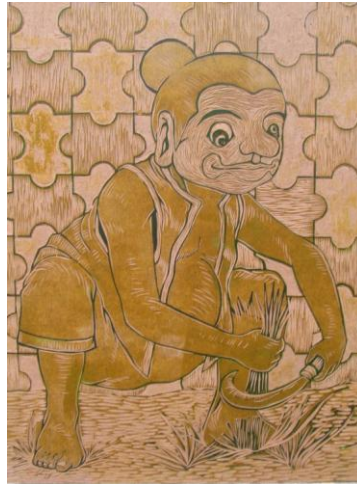
hasil karya seni grafis itu sendiri, biasanya sketsa pada *hardboard* terdapat banyak tambahan objek atau perubahan sedikit bentuk objek, jika dibandingkan dengan sketsa pada kertas. Jadi sketsa pada *hardboard* merupakan gambar jadi yang menjadi acuan utama dalam proses penciptaan karya seni grafis.



Gambar XXV: contoh sketsa pada papan *hardboard*
Sumber: dokumentasi pribadi

3. Pembuatan klise

Pembuatan klise dilakukan setelah sketsa selesai dibuat sesuai dengan ide dan gagasan yang akan diutarakan. Pembuatan klise dilakukan dengan cara mencukil *hardboard* dengan pisau cukil sesuai dengan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Dalam prosesnya, permukaan *hardboard* yang tidak dibutuhkan dihilangkan dengan cara dicukil dan disisakan bagian yang akan dikenai tinta cetak. Untuk teknik *hardboard cut* proses pembuatan klise hanya satu kali proses, sedangkan untuk cetak rusak, proses pembuatan klise melalui beberapa proses sesuai dengan warna yang akan digunakan, akan tetapi hanya dengan satu klise.



Gambar XXVI: contoh klise karya seni grafis
 “Melindungi Masa Depan”
 Sumber: dokumentasi pribadi

4. Proses cetak

Proses cetak merupakan proses untuk menghasilkan karya dengan klise yang dicetak pada kertas, kanvas, *vinyl* maupun bahan-bahan yang bisa digunakan untuk mencetak lainnya. Pada proses cetak dengan teknik *harboard cut*, klise dilumuri tinta cetak menggunakan *roll* sampai rata, kemudian dicetak pada kertas untuk percobaan, atau biasa disebut *proff*. Hal ini dilakukan untuk evaluasi awal karya sebelum masuk pada tahap cetak edisi. Evaluasi dilakukan untuk mencari bentuk-bentuk yang belum sempurna maupun untuk melihat apakah ada kesalahan pada waktu pembuatan klise. Pada pembuatan karya dengan teknik *hardboard cut* untuk cetakan *proff*, bahan yang digunakan untuk mencetak adalah kertas dan untuk cetak edisi menggunakan kertas dan kanvas atau menggunakan *vinyl*. Sedangkan proses cetak dengan teknik cetak rusak, hampir sama dengan proses cetak teknik *hardboard cut*, perbedaannya hanya terletak pada jumlah proses

cetak yang dilakukan secara berulang kali sesuai dengan rencana bentuk dan warna yang akan digunakan dalam karya grafis.



Gambar XXVII: proses mencetak klise pada kain *vinyl*
Sumber: dokumentasi pribadi

5. Finishing

Proses finishing pada karya grafis disesuaikan dengan bahan cetak yang digunakan. untuk bahan kertas dilakukan finishing dengan menggunakan pigura, kaca, selain untuk melindungi dari jamur serta agar layak pajang. Sedangkan untuk karya yang menggunakan kanvas dan *vinyl*, finishing dilakukan dengan memberikan pigura tanpa kaca, atau jika diperlukan diberikan pelapis cat (*vernish*), agar karya terlihat lebih menarik dan tahan dari jamur.

E. Bentuk Karya

1. Deskripsi karya: Melawan Angin



Gambar XXVIII: Karya berjudul “Melawan Angin”
Hardboard cut, monoprint, tinta cetak di atas kanvas, edisi 2/2
 ukuran 130 x 85 cm, tahun 2013

Dalam karya grafis yang berjudul “Melawan Angin”, dikerjakan menggunakan teknik *hardboard cut* yang dikombinasikan dengan teknik *monoprint* dan dicetak dua edisi di atas permukaan kain kanvas dengan ukuran 130 x 85 cm. Objek dalam karya ini antara lain, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sebagai objek utamanya, serta ada burung garuda, gedung, pabrik yang

mengeluarkan asap tebal, rumah, tumbuhan menjalar, dan awan sebagai objek pendukung.

Proses visualisasi karya grafis ini dengan membuat sketsa di atas kertas terlebih dahulu, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard* lalu dicukil menggunakan pisau cukil sesuai dengan pola sketsa untuk membuat klise. Proses pembuatan klise dalam karya ini menggunakan teknik *hardboard cut* dengan pendekatan teknik cetak tinggi, yaitu menggunakan bagian permukaan sebagai media yang terkena tinta. Proses pencukilan pada objek-objek di dalam karya dibuat dengan berbagai karakter goresan cukil yang berbeda, biar tidak terlihat monoton. Pada objek utama punakawan, cukilan pada bagian tubuh hanya sedikit, karena ingin memberikan warna gelap pada bagian tersebut, kecuali pada bagian wajah yang diberikan banyak cukilan agar terlihat lebih cerah daripada bagian tubuh lainnya dan pada pakaiannya juga diberikan cukilan yang banyak tetapi hanya sekedar untuk mengimbangi cukilan pada bagian tubuh. Hal tersebut bertujuan, agar warna pada tubuh punakawan dapat terlihat saat dicetak nanti dan dapat dibedakan antara pakaian dan tubuhnya. Pada gambar burung garuda, goresan cukilan disesuaikan seperti tekstur bulu burung. Pada objek asap pabrik dibuat dengan dua karakter yang berbeda, yaitu cukilan yang tipis dan diulang-ulang berirama dan cukilan yang tebal, agar karya lebih menarik tidak monoton dengan satu karakter saja, karena gambar asap pabrik mendominasi karya ini. Pada objek rumah, kota, pabrik beserta alasnya, diberikan cukilan dengan karakter tipis

tetapi diulang terus menerus seiring dengan kombinasi ke berbagai arah sesuai bentuk sketsanya, sedangkan pada *background* dicukil habis.

Komposisi yang terdapat dalam karya ini menggunakan prinsip *balance asimetris* dimana berat beban karya tidak memiliki beban yang sama dan dicetak dengan warna hitam serta *background* warna coklat agar komposisi objek gambar lebih terlihat jelas. Tetapi dalam karya ini proporsi objek-objek tidak sesuai dengan perbandingan nyata, objek burung garuda dan para punakawan lebih besar daripada objek rumah, gedung serta objek lainnya, sehingga adegan yang digambarkan oleh punakawan dan burung garuda menjadi *center of interest* karya ini. Proses pembentukan beberapa objek dalam karya ini dengan beberapa karakter cukilan yang berbeda atau sangat kontras antar objek yang satu dengan yang lain, hal ini bertujuan untuk menunjukkan perbedaan karakter setiap objek yang ada dalam karya ini. Perbedaan karakter cukilan yang sangat kontras antar objek dan proporsi serta penempatan komposisi keseluruhan objek saling melengkapi dan menjadi satu kesatuan karya seni grafis.

Selanjutnya adalah proses mencetak klise gambar utama yang sudah dicukil dengan memberikan tinta warna *offset black* agar lebih memperjelas karakter cukilannya. Cetakan pertama menggunakan kertas samson 2 lembar sebagai uji cobanya, setelah itu dicetak pada kain kanvas. Dalam karya ini, *background* dibuat dengan *hand coloring* atau kombinasi teknik ini disebut teknik *monoprint*. Tujuannya penggunaan teknik ini adalah penulis ingin menunjukkan bahwa teknik grafis sudah banyak berkembang. Pewarnaan pada *background*

menggunakan warna berkarakter gelap yaitu warna coklat agar cetakan utamanya lebih terlihat. Warna coklat didapat dari hasil penyampuran warna primer kuning dengan biru lalu diatur kegelapannya dengan mencampur warna merah.

Karya grafis yang berjudul “Melawan Angin” ini bertema kritik sosial. Judul “Melawan Angin” mempunyai makna, kita sebagai manusia yang diberi akal jangan selalu terbawa oleh arus, jangan selalu pasrah menerima segala bentuk sistem, ajakan, atau kata-kata yang merugikan diri kita, apalagi di zaman sekarang ini. Ibarat layang-layang, jika layang-layang tertiuip angin dan tidak ada tali pengendali, maka dia akan terbang tidak tentu arah terbawa angin. Tetapi jika layang-layang dapat menahan angin dengan dibantu tali, maka dia akan terbang ke atas dengan aman dan terlihat menarik saat terbang, karena memanfaatkan dorongan angin tersebut. Maka dari itu, walaupun kita sebagai rakyat jelata harus mempunyai kepribadian yang kuat, serta mempunyai inovasi-inovasi baru agar tidak selalu mengikuti arus gosip, sistem, serta hasutan dari orang lain.

Bentuk perlawanan tersebut diilustrasikan dengan keberanian burung garuda yang dirantai untuk membebaskan diri dari lingkungan yang tampak kacau balau, suasana tersebut digambarkan dengan gedung-gedung pencakar langit yang kokoh tetapi miring, serta ada pabrik yang mengeluarkan asap produksinya yang menjadi sumber masalah. Karena nasihat punakawan dan ajakannya, burung garuda tersebut mencoba mengepakkan sayapnya, dengan kekuatan, besar sayapnya serta keyakinannya, akhirnya sedikit demi sedikit rantai tersebut tampak putus.

2. Deskripsi karya: Seleksi Kota



Gambar XXIX: karya berjudul “Seleksi Kota”
Hardboardcut, tinta cetak di atas kanvas, edisi 2/2
 ukuran 130 x 105 cm tahun 2013

Dalam karya grafis yang berjudul “Seleksi Kota” ini, dikerjakan dengan teknik *hardboard cut* yang dicetak sebanyak dua edisi pada kain kanvas ukuran 130 x 105 cm. Karya ini memiliki banyak objek yang digambarkan di dalamnya, diantaranya adalah Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang sedang mengendarai perahu kertas koran dengan berbagai aktivitasnya sebagai objek utama. Objek pendukung dalam karya ini adalah perahu koran, ilustrasi perkotaan, ilustrasi rumah-rumah kumuh, muara sungai dan lautan sebagai jalur kapalnya yang terdapat banyak sampah, awan, serta *siluet* pesawat terbang.

Proses visualisasi karya ini melalui beberapa tahapan, pertama pembuatan sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard*, lalu dicukil menggunakan pisau cukil sesuai gambar sketsa dan terakhir adalah proses

pencetakan ke media kain kanvas. Objek-objek dalam karya ini dihasilkan dari proses pencukilan dengan menggunakan pisau cukil berbagai ukuran dan karakter cukilan yang berbeda-beda. Pada objek utama punakawan, dicukil sesuai bentuknya dengan banyak menghilangkan permukaan *hardboard* dan meninggalkan sedikit permukaan pada bidang objek tersebut, terutama menonjolkan *outline* objek tersebut. Begitupula pada objek lain yang berada di atas perahu dan perahu koran itu sendiri dicukil dengan hanya mempertahankan *outline* saja, tetapi juga masih memberikan sedikit permukaan untuk memperkuat karakter cukilan pada cetakannya. Pada ilustrasi kota, dicukil dengan banyak menghilangkan bagian permukaan *hardboard* dan memberikan sedikit efek cukilan, serta membiarkan beberapa bagian tidak dicukil, hasilnya tampak ilustrasi kota yang *siluet* tetapi mempunyai volume. Pada laut bagian atas, alur cukilan seperti bentuk gelombang yang membentuk gradasi dari atas dibuat cukilan yang rapat dan hanya sedikit menghilangkan permukaan *hardboard*, semakin ke bawah, cukilan dibuat melebar dan banyak menghilangkan permukaan *hardboard*. Berbeda dengan ilustrasi rumah kumuh, laut di sekitar perahu dan sampah atau objek lain disekelilingnya, goresan cukilan dibuat rapat dan tipis berulang-ulang seirama memenuhi bidang objeknya, bertujuan memberikan kesan ruwetnya situasi pada bagian itu.

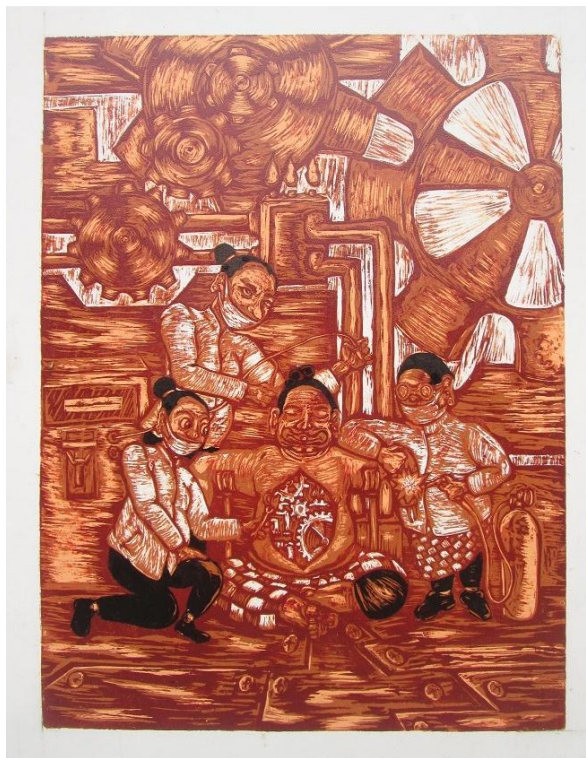
Komposisi yang terdapat dalam karya ini menggambarkan tokoh punakawan yang berada di atas perahu digambarkan pada tengah-tengah karya dengan dikelilingi objek-objek pendukung lainnya, hal ini dimaksudkan agar

ilustrasi aktivitas yang dilakukan punakawan menjadi *center of interest* dalam karya ini. Sedangkan proporsi objek utama digambarkan lebih besar daripada objek gedung, rumah serta pesawat, hal ini bertujuan untuk memunculkan kesan prespektif bahwa objek-objek tersebut terletak jauh di belakang objek punakawan dan perahunya. Sedangkan kesan kontras dalam karya ini didapat dari penggunaan warna monokrom yaitu hitam dengan warna putih sebagai kombinasinya, tetapi tetap memunculkan kesatuan yang harmonis antar keseluruhan elemen pada karya ini.

Karya grafis yang berjudul “Seleksi Kota” ini, menceritakan tentang gaya hidup urbanisasi masyarakat desa atau kampung yang sampai sekarang masih ”membudaya” karena pola pikir masyarakat desa atau kampung, bahwa hidup dan kerja di kota lebih sejahtera. Tetapi pada kenyataannya, hal itu salah, di kota mereka banyak yang menjadi gelandangan, pengemis dan hidup di rumah kumuh atau di bawah jembatan. Karya ini mengandung nasihat, agar membawa bekal yang banyak berupa ilmu pengetahuan sebagai dasar utama untuk merantau ke kota. Hal tersebut diilustrasikan penulis dalam bentuk karya dengan punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong sebagai objek utamanya, sekaligus sebagai simbol masyarakat desa. Punakawan digambarkan sedang menaiki perahu untuk pergi ke kota, perahu tersebut terbuat dari kertas koran dan di atasnya punakawan sedang “menikmati” bekal buku-buku yang dibawanya. Petruk yang terlelap sehabis membaca buku, Gareng yang sedang asik membaca buku, dan Semar sebagai pembimbing arah tujuan mereka agar menuju tempat yang benar

dengan berada dibagian kemudi atau membawa dayungnya. Sedangkan Bagong sedang asik berenang diantara tumpukan sampah sebagai simbol orang yang mempunyai ilmu pengetahuan yang cukup itu hidupnya selalu lebih menyenangkan daripada orang-orang yang tidak berilmu dan hanya menjadi “sampah” di kota. Pada bagian belakang, digambarkan kota yang megah dan rumah-rumah kumuh yang di atasnya terdapat banyak pesawat yang lalu-lalang, sebagai gambaran kepadatan kota serta hasil dari urbanisasi yang tidak terkendali dan hanya menambah kekumuhan di kota tujuannya.

3. Deskripsi karya: Reparasi Perut



Gambar XXX: karya berjudul “Reparasi Perut”
Hardboard cut, reduksi, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 2/2
 ukuran 90 x 70 cm, tahun 2014

Dalam karya grafis yang berjudul “Reparasi Perut” ini, dikerjakan menggunakan teknik *hardboard cut* dan teknik reduksi atau cetak rusak yang dicetak sebanyak dua edisi pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 90 x 70 cm. Objek dalam karya grafis ini diantaranya adalah punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang secara ilustrasi digambarkan sedang memperbaiki dan diperbaiki sebagai objek utama, serta objek pendukungnya adalah berbagai ukuran gear, kunci pass, las beserta tabungnya, pipa, lempengan logam yang dibaut sebagai alas, dan ada juga alat yang penransfer ilmu pengetahuan khas punakawan berbentuk kotak.

Objek utama dalam karya ini yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong posisinya berada di tengah karya, tujuannya sebagai *center of interest* karya ini. Tokoh Gareng, Petruk, dan Bagong tersebut digambarkan sedang menjadi dokter, sedangkan Semar sebagai pasiennya. Secara keseluruhan karya ini didominasi oleh warna kombinasi coklat dengan tiga tingkat kepekatan yang berbeda, yaitu coklat kekuningan, coklat muda, serta coklat tua. Warna coklat sendiri dari mencampurkan tinta warna *yellow green* dengan warna *process magenta* secukupnya sampai hasil berubah menjadi coklat tua, untuk mengurangi kepekataannya dicampur secukupnya dengan tinta warna *white*. Tiga tingkatan warna tersebut memberikan kesan harmonis karena terdapat pada keseluruhan objek dan warnanya tidak terlalu kontras. Selain itu terdapat warna *offset black* pada rambut dan celana punakawan. Sedangkan warna putih yang berada di sela-sela objek pendukung, baju, penutup mulut dan sarung punakawan bukanlah

warna tinta, tetapi warna dasar kain *vinyl* yang sengaja ditampilkan dan dimanfaatkan penulis melalui proses pencukilan dan cetakan awal.

Proses visualisasi karya grafis ini menggunakan teknik *hardboard cut* yang dikombinasikan dengan teknik *cetak rusak* untuk pewarnaannya, langkah pertamanya adalah membuat sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard* lalu dicukil menggunakan pisau cukil untuk membuat klise, yang kemudian klise yang sudah jadi dicetak ke media cetak sebagai hasil jadinya. Proses cetaknya diurutkan sesuai dengan tingkatan warna dari yang paling muda yaitu coklat kekuningan dan yang terakhir adalah *offset black*. Selain memperhatikan tingkatan warna, juga memperhatikan bagian yang akan diisi warna tersebut dengan cara menghilangkan atau mencukil permukaan *hardboard* yang tidak ingin terkena tinta cetak secara bertahap. Dalam proses pembentukan objek menggunakan beberapa macam bentuk mata pisau yang disesuaikan dengan bentuk objek serta agar memberikan variasi karakter goresan yang berbeda-beda dalam karya ini.

Komposisi yang terdapat dalam karya ini menggambarkan tokoh punakawan digambarkan pada tengah-tengah karya dengan dikelilingi objek-objek pendukung lainnya, hal ini dimaksudkan agar ilustrasi aktivitas yang dilakukan punakawan menjadi *center of interest* dalam karya ini. Pemanfaatan warna putih dengan teknik cetak rusak yang terdapat pada objek utama memberikan kesan *high light* dan juga menimbulkan warna kontras dalam karya ini dengan pemberian warna *black* pada celana punakawan. Sedangkan proporsi objek utama

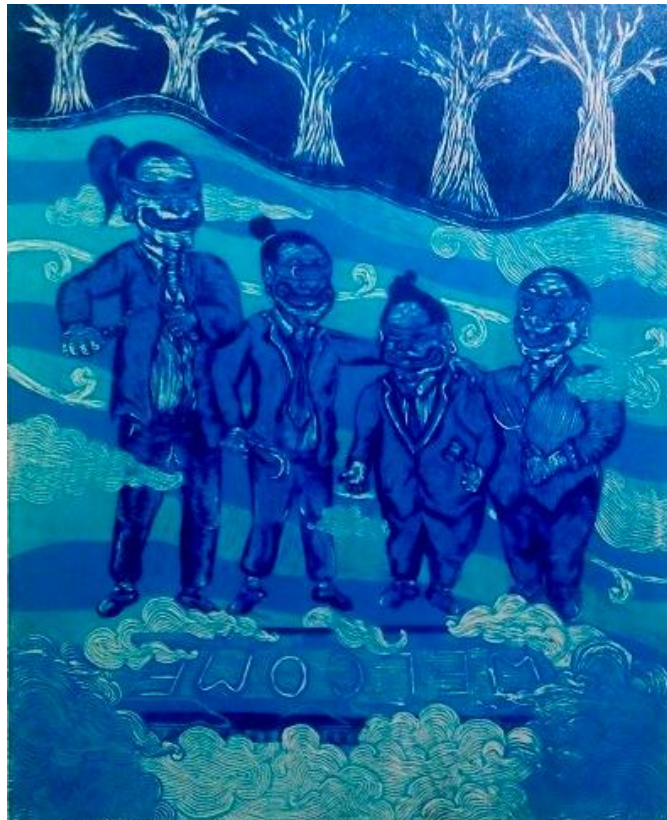
punakawan digambarkan lebih kecil daripada objek pendukung gear dan susunan lempengan besi lainnya, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan bahwa lokasi dalam ilustrasi tersebut berada di bengkel khusus dan penyampaian pesan bahwa operasi yang dilakukan punakawan adalah operasi besar dapat tersampaikan.

Dalam karya grafis ini, diilustrasikan bahwa objek utama Petruk, Gareng, dan Bagong sebagai dokter dengan memakai pakain khas dokter, serta penutup mulut. Secara figuratif tampak ketiga punakawan tersebut digambarkan sedang mengoperasi atau lebih tepatnya memperbaiki sosok Semar yang sedang ada masalah di tubuhnya, kerusakan yang paling parah terlihat pada perutnya yang terbuat dari susunan mesin, dengan ekspresi Semar yang sedang tidur. Settingan tempat operasi atau latar belakang karya juga digambarkan seperti diruangan mesin, agar gagasan penulis lebih bisa dipahami. Pada bagian *background* terdapat objek beberapa gear yang saling tersambung, serta terdapat pipa-pipa yang mengeluarkan uap panas, alas atau lantainya terbuat dari lempengan-lempengan logam lengkap dengan bautnya.

Dalam karya grafis yang berjudul “Reparasi Perut” ini, menceritakan sebuah bentuk keprihatinan seluruh masyarakat kelas bawah. Banyak oknum-oknum pemerintah atau pemimpin rakyat yang ingin memeperkaya diri sendiri dengan tega menyengsarakan rakyat dan menghalalkan berbagai cara, seperti korupsi, merubah sistem atau merubah tatanan lain yang ujungnya membayar pajak tetapi masyarakat tidak merasakan perubahan, dan sebagainya. Hal seperti itu dilakukan hanya demi kepentingan pribadi, tanpa melihat dampak kepada

masyarakat. Dengan kata lain, orang-orang tersebut lebih mementingkan hawa nafsu mereka saja, yang dalam karya ini disimbolkan oleh perut Semar.

4. Deskripsi karya: Pahlawan Kepagian



Gambar XXXI: karya berjudul “Pahlawan Kepagian”
Hardboard cut, reduksi, tinta cetak di atas *vinyl*, edisi 2/2
 ukuran 90 x 70 cm, tahun 2014

Dalam karya grafis yang berjudul “Pahlawan Kepagian”, dikerjakan dengan teknik reduksi atau cetak rusak dan dicetak sebanyak 2 edisi pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 90 x 70 cm. Objek pada karya ini antara lain, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong yang digambarkan sedang membawa senjata masing-masing sebagai objek utamanya dan pohon gersang pada sisi atas karya, awan

yang berada di sisi bawah dan belakang punakawan, serta keset bertuliskan “welcome” sebagai objek pendukungnya.

Proses visualisasi karya ini mempunyai beberapa tahapan, yang pertama adalah membuat sketsa pada kertas, kemudian sketsa tersebut dipindahkan ke papan *hardboard* yang selanjutnya dilakukan proses pencukilan sesuai sketsa dan dicukil sesuai dengan rancangan warna yang paling muda menuju cukilan rancangan warna paling tua, tahap terakhir adalah proses pencetakan klise ke media cetak. Pada proses pencukilan dan penyetakan klise mempunyai tahapan sendiri, karena karya ini menggunakan tiga warna, maka teknik yang digunakan adalah cetak rusak.

Proses pencukilan atau pembuatan klise dan penyetakan klise diurutkan dari warna yang paling muda yaitu dari warna biru muda terlebih dahulu, menuju warna biru *process cyan*. Warna biru muda dan biru tua dihasilkan dari mencampurkan warna primer tinta grafis *process cyan* dengan warna tinta *white* secara bertahap sampai mendapat kepekatan warna sesuai untuk karya ini. Warna dalam karya ini mempunyai peranan sebagai representasi alam, karena warna biru melambangkan langit yang cerah.

Komposisi objek dalam karya ini, menggambarkan objek utama punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong berada pada tengah-tengah karya, sedangkan objek-objek pendukung yang digambarkan di sekeliling objek utama digambarkan dengan proporsi lebih kecil atau lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga objek utama tersebut menjadi fokus atau *center of interest* dalam karya

ini. Penggambaran objek-objek dengan proporsi yang sangat berbeda atau sangat kontras dari proporsi sebenarnya, tetapi tetap memunculkan kesatuan yang harmonis antar keseluruhan elemen pada karya ini dimaksudkan agar pesan dalam karya ini dapat mudah tersampaikan.

Diilustrasikan dalam karya ini, objek punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong digambarkan seperti tokoh pahlawan dalam komik, yaitu kura-kura ninja. Punakawan di sini digambarkan sedang membawa senjata masing-masing, serta dilengkapi dengan penutup mata khas tokoh kura-kura ninja, tetapi tidak mengenakan tempurung, mereka mengenakan jazz rapi dan sepatu pantofel sebagai ganti tempurungnya yang difungsikan sama, sebagai “pelindung” diri. Posisi punakawan berada di tengah karya dan memiliki warna dominan lebih gelap daripada kelilingnya. Punakawan digambarkan sedang saling bercanda, berdiri di depan keset bertuliskan “*welcome*” yang dikelilingi oleh awan-awan sampai pada bagian belakang dan samping punakawan. Pada bagian atas terdapat pohon-pohon gersang berjejeran yang pada semua rantingnya tidak memiliki daun. Komposisi objek-objek tersebut terlihat seimbang dan menjadikan punakawan sebagai fokus dalam karya ini.

Karya yang berjudul “Pahlawan Kepagian” ini menceritakan fenomena keprihatinan masyarakat setelah melihat berita di media cetak maupun media elektronik, bahwa terjadi kericuhan pada rapat perdana pembentukan pengurus yang disebabkan oleh perbedaan pendapat antar dua kubu partai koalisi, padahal mereka baru beberapa hari dilantik menjadi wakil rakyat. Hal tersebut mejadi

perbincangan hangat, dan menginspirasi penulis sebagai ide penciptaan karya ini. Wakil rakyat tersebut digambarkan sebagai punakawan, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong seperti tokoh komik kura-kura ninja yang berperan sebagai pahlawan, tetapi tempurung pelindungnya diganti dengan jazz yang berfungsi sama dalam karya ini. Sejatinya impian masyarakat adalah mempunyai wakil rakyat yang memiliki watak dan kepribadian seperti punakawan tersebut. Pada saat masih menjadi calon wakil rakyat, mereka bagaikan seorang pahlawan, mereka mengumbar janji, berencana merombak sistem agar menjadi lebih baik dan intinya rakyat semakin sejahtera, tetapi setelah di lantik malah membuat kekacauan dijalannya rapat. Membuat rakyat yang berharap penuh kepada mereka, yakin akan janji-janji yang akan ditepati, tetapi ternyata hanya dalam rapat perdana saja watak mereka terlihat berbeda sekali tidak seperti waktu masa pemilihan.

5. Deskripsi karya: Marhaen



Gambar XXXII: karya berjudul “Marhaen”
Hardboard cut, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 3/3,
 ukuran 55 x 40 cm, tahun 2015

Dalam karya seni grafis yang berjudul “Marhaen” ini, dikerjakan dengan cetak tinggi menggunakan teknik *hardboard cut* sebanyak tiga edisi yang dicetak pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 55 x 40 cm. Objek yang berada dalam karya ini antara lain, Semar yang sedang duduk santai sebagai objek utamanya, serta caping, awan dan susunan *puzzle* sebagai objek pendukungnya.

Proses visualisasi karya ini memerlukan beberapa tahapan, yang pertama adalah pembuatan sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard* yang selanjutnya sketsa tersebut dicukil lalu dicetak ke media dengan pemberian tinta warna terlebih dahulu. Warna yang digunakan dalam karya ini

adalah abu-abu yang dikombinasikan dengan warna putih. Warna abu-abu didapat dari mencampurkan dua warna tinta, yaitu *process black* dengan tinta warna *white*. Warna putih sendiri bukan merupakan warna tinta, akan tetapi merupakan warna kain *vinyl* yang sengaja dimanfaatkan sebagai bagian dari warna karya ini.

Komposisi bentuk dalam karya ini terkesan memenuhi karya, tetapi proporsinya sudah diatur sedemikian rupa, dengan penempatan objek-objek yang sudah diatur, serta arah goresan cukilan yang beragam, menjadikan kombinasi unsur-unsur dalam karya ini seimbang komposisinya. Semar berada di tengah karya dengan posisinya yang duduk sebagai pemanfaatan bidang yang sempit dengan menghilangkan banyak permukaan *hardboard* pada bagian wajahnya, tetapi pada bagian tubuh lain serta pakaiannya diberikan cukilan yang minimalis. Kombinasi goresan pisau cukil dalam objek utama Semar tersebut, menimbulkan kesan *highlight* dan objek tersebut menjadi *center of interest* karya ini. Di sebelah Semar terdapat caping atau topi petani yang memiliki goresan pisau cukil yang melengkung, sebagai aksen bahwa bentuk caping tersebut melengkung juga. Sedangkan pada alas duduknya yang berbentuk awan, dicukil dengan goresan pendek namun putus-putus dan goresan tersebut dicukil pada seluruh bidang tersebut. Pada *Background* berupa susunan beberapa *puzzle* yang memenuhi seluruh karya tanpa cela yang membentuk bidang-bidang yang beraturan. Susunan *puzzle* dicukil dengan dua karakter yang berbeda, pertama menghilangkan seluruh permukaan pada bidang *puzzle* tersebut dan kedua adalah mencukil dengan karakter goresan tipis dan pendek satu arah ke seluruh bidang

puzzle yang lain. Karakter cukilan pada objek-objek pendukung tersebut bertujuan agar objek utama lebih terlihat menonjol dalam karya ini.

Dalam karya seni garfis yang berjudul “Marhaen” ini, terinspirasi dari kondisi petani di lingkungan penulis yang sekarang sudah banyak meninggalkan profesinya. Lahan atau sawah mereka disewakan kepada pengusaha besar, seperti disewakan ke pabrik gula untuk ditanami tebu, bahkan ada yang dijual kepada *developer*. Fenomena tersebut diakibatkan dari keputusan para petani akan penghasilan dari hasil panennya yang tidak sebanding dengan modal, persaingan pasar dengan bahan-bahan impor, serta harga kebutuhan pokok yang tinggi. Hal tersebut membuat banyak petani yang meninggalkan profesinya dan memilih untuk menjual atau menyewakan lahan persawahan mereka. Kata “Marhaen” adalah ungkapan yang dulu sering diungkapkan Soekarno saat menemui tokoh pribadi rakyat Indonesia yang malang dan tertindas, tetapi terus melawan terhadap segala macam penindasan. Sifat tersebut sudah jarang ditemui di masyarakat saat ini, dimana masyarakat sekarang kebanyakan pasrah dan mengikuti arus tatanan kehidupan yang sudah ada, walaupun arus tersebut salah sekalipun. Karya ini digambarkan dengan sosok petani, karena kata “Marhaen” sebenarnya diambil dari nama petani yang ditemui Soekarno dulu.

Dalam karya ini diilustrasikan bahwa Semar adalah sosok Marhaen, yang sedang menikmati segelas air disela-sela pekerjaannya sebagai petani. Semar adalah orang bijak, sabar, dan mempunyai wawasan sangat luas. Dia terlihat sangat santai dan menikmati kegiatannya tersebut, tidak terganggu ataupun takut

dengan persaingan pasar, gagal panen, dan lain sebagainya. Karena pada saat menanam benih, Semar juga sudah menanamkan keyakinan pada hasil panennya nanti serta didukung dengan wawasan dan pengetahuannya yang luas tersebut. Profesi petani juga menggambarkan sebagai seorang yang bekerja keras, sabar, serta tidak mudah putus asa, karena proses bertani dari mengolah tanah, melindungi tanaman dari hama sampai panen tiba memerlukan kesabaran dan kerja keras selama berbulan-bulan hanya dengan bermodal atas keyakinan pada saat menanam benih dan belum mengetahui hasilnya nanti.

6. Deskripsi karya: Menggali Potensi



Gambar XXXIII: karya berjudul “Menggali Potensi”
Hardboard cut, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 3/3,
 ukuran 55 x 40 cm, tahun 2015

Dalam karya seni grafis yang berjudul “Menggali Potensi” ini, dikerjakan dengan cetak tinggi menggunakan teknik *hardboard cut* sebanyak tiga edisi yang dicetak pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 55 x 40 cm. Objek yang berada dalam karya ini antara lain, Bagong sebagai objek utama dengan aktifitas sedang mencakul tanah, serta cangkul, tanah dan susunan *puzzle* sebagai objek pendukungnya.

Proses visualisasi karya ini memerlukan beberapa tahapan, yang pertama adalah pembuatan sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard* yang selanjutnya sketsa tersebut dicukil lalu dicetak ke media dengan pemberian tinta warna terlebih dahulu. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah ungu yang dikombinasikan dengan warna putih. Warna putih sendiri bukan merupakan warna tinta, akan tetapi warna kain *vinyl* yang sengaja dimanfaatkan sebagai bagian dari warna karya ini. Karya ini dicetak dengan satu warna yaitu warna ungu. Warna ungu berasal dari campuran tinta warna *process magenta* dan tinta warna *process cyan* yang menghasilkan warna ungu dengan karakter gelap. Pemilihan warna tersebut, memunculkan ketegasan karakter cukilan pada *hardboard* yang khas diakhir proses cetakannya.

Pembentukan objek-objek dalam karya ini menggunakan pisau cukil yang digoreskan ke berbagai arah, sehingga membentuk suatu objek. Objek utama Bagong pada area kepala diberikan cukilan yang mempunyai jarak cukup lebar agar hasil cetaknya tampak lebih terang daripada bagian lain di tubuh Bagong, serta memberikan kesan *highlight* dan fokus pada ekspresi muka Bagong. Pada

baju dan bagian tubuh lain diberikan sedikit efek cukilan, agar terkesan lebih gelap daripada bagian muka. Pada bagian objek pendukung, cangkul, tanah, rumput, dan susunan *puzzle* dibuat lebih terang, dengan cara memberi banyak goresan pisau cukil, supaya objek utama yang mempunyai warna dominan gelap dapat lebih terlihat dan menjadi *center of interest* pada karya ini. Pemilihan warna, arah goresan pisau cukil, proporsi dan penempatan posisi objek yang dikombinasikan dengan unsur-unsur yang lain, menjadikan karya ini seimbang komposisinya.

Karya yang berjudul “Menggali Potensi” ini, menceritakan bahwa menekankan belajar pada masyarakat sekarang sudah diprogramkan sejak dini. Sebagian besar masyarakat sudah sadar akan pentingnya suatu pendidikan dan gunanya untuk masa yang akan datang. Akan tetapi masih ada juga masyarakat yang belum mempunyai kesadaran untuk mendidik anaknya saat masih usia dini. Seperti program pemerintah yaitu diadakannya Pendidikan Anak Usia Dini, yang dimana merupakan proses pembekalan atau menyiapkan anak umur dibawah empat tahun sebelum masuk ke sekolah Taman Kanak-Kanak. Hal tersebut menjadi ide karya grafis ini yang digambarkan dengan aktifitas Bagong yang sedang mencangkul tanah. Proses mencangkul atau mengolah tanah dalam bercocok tanam yang merupakan langkah awal sebelum lahan siap ditanami. Tidak cuma itu, membajak serta memberi pupuk adalah termasuk bagian dalam pengolahan tanah tahap awal. Pengolahan tanah tersebut bertujuan, agar yang ditanam bisa tumbuh dengan baik dan subur. Bagaikan memberi landasan kehidupan bagi

manusia yaitu belajar, agar dalam perjalanan hidupnya dapat mencapai apa yang diinginkan, jauh dari “hama” kehidupan, serta gangguan yang lain yang menghalangi proses berkembangnya diri manusia.

7. Deskripsi karya: Melindungi Masa Depan



Gambar XXXIV: karya berjudul “Melindungi Masa Depan”
Hardboard cut, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 3/3,
 ukuran 55 x 40 cm, tahun 2015

Dalam karya seni grafis yang berjudul “Melindungi Masa Depan” ini, dikerjakan dengan cetak tinggi menggunakan teknik *hardboard cut* sebanyak tiga edisi yang dicetak pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 55 x 40 cm. Objek yang berada dalam karya ini antara lain, Gareng yang sedang memotong rumput liar

sebagai objek utama, dan sabit, rumput, tanah serta susunan *puzzle* sebagai objek pendukungnya.

Proses visualisasi karya ini memerlukan beberapa tahapan, pertama adalah pembuatan sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan *hardboard* yang selanjutnya sketsa tersebut dicukil lalu dicetak ke media cetak dengan pemberian tinta warna terlebih dahulu. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah oranye yang dikombinasikan dengan warna putih. Warna oranye didapat dari mencampurkan dua warna tinta, yaitu *process magenta* dengan tinta warna *process yellow*. Warna putih sendiri bukan merupakan warna tinta, akan tetapi warna kain *vinyl* yang sengaja dimanfaatkan sebagai bagian dari warna karya ini.

Komposisi dalam karya ini sudah diatur sedemikian rupa, dengan penempatan objek-objek yang sudah diatur proporsinya, serta arah goresan cukilan yang beragam, menjadikan kombinasi unsur-unsur dalam karya ini seimbang komposisinya. Kegiatan yang sedang dilakukan oleh Gareng dalam karya ini, dijadikan *center of interest*, dengan cara menaruh objek Gareng di tengah karya dengan diberikan banyak cukilan pada wajah tetapi pada bagian tubuh lain serta pakaiannya diberikan cukilan yang minimalis. Kombinasi goresan pisau cukil dalam objek utama Gareng tersebut menimbulkan kesan *highlight* pada wajah dan menjadikannya fokus pada objek ini. Di depan Gareng terdapat rumput yang sedang dipotong di atas tanah, objek tersebut memiliki goresan cukilan yang panjang-panjang dengan irama yang diatur dan hanya merupakan mengambil karakter rumputnya saja, berbeda dengan rumput pada bagian lain

yang dicukil dengan menghilangkan banyak permukaan *hardboard*, menjadikan rumput yang sedang dipotong lebih terlihat menjadi satu bagian dengan objek utamanya. Objek tanah dalam karya ini dicukil dengan pisau cukil bermata V dan U yang dicukilkan dengan garis pendek-pendek memenuhi keseluruhan bidangnya, arah goresan yang sama dan seirama. Pada *Background* berupa susunan beberapa *puzzle* yang memenuhi seluruh karya tanpa cela yang membentuk bidang-bidang yang beraturan dan terlihat datar. Pada latar belakangnya terdapat susunan *puzzle* yang dicukil dengan dua karakter goresan yang berbeda, pertama adalah mencukil dengan menghilangkan seluruh permukaan *hardboard* dan kedua adalah mencukil dengan irama garis yang putus-putus dan rapat pada keseluruhan bidang *puzzle* yang lainnya. Bentuk *background* dan karakter cukilan yang banyak menghilangkan bagian permukaan *hardboard* pada objek-objek pendukung lainnya tersebut bertujuan agar objek utama lebih terlihat menonjol dalam karya ini.

Dalam karya yang berjudul “Melindungi Masa Depan” ini, menceritakan akan keprihatinan penulis akan anak-anak zaman sekarang, khususnya dilingkungan sekitar rumah penulis. Sekarang sangat mudah dijumpai anak-anak yang kurang mempunyai sopan santun terhadap orang yang lebih tua atau bahkan berani melakukan tindakan kriminal yang melanggar hukum. Faktor utama yang mengakibatkan anak melakukan hal tersebut adalah cara didik orang-orang terdekatnya dan lingkungannya, terutama cara didik orang tuanya. Masa depan dan jati diri seorang anak akan terbentuk dari bagaimana cara orang tuanya

mendidik, banyak orang tua yang memberikan berbagai macam kegiatan untuk anaknya di luar lembaga sekolah formal, bahkan ada juga yang acuh tak acuh terhadap anaknya. Hal tersebut menjadi gagasan bagi penulis untuk memvisualkannya dalam bentuk karya seni grafis ini.

Dari gagasan tersebut, diilustrasikan dengan objek tokoh punakawan yaitu Gareng yang sedang memotong rumput dengan menggunakan sabit atau parang. Gareng merupakan anak Semar yang disimbolkan sebagai anak-anak zaman sekarang, walaupun anak zaman sekarang tidak ada yang mempunyai cita-cita sebagai petani, bahkan anak petani sekalipun, akan tetapi filosofi dari proses bertani yang menjadi gagasan dari objek utama ini. Memotong rumput liar adalah bagian dari proses bertani yang bertujuan untuk melindungi tanaman dari selesai penanaman benih sampai waktu panen tiba. Melindungi dari tanaman penggagu agar tanaman yang ditanam dapat tumbuh subur serta dapat memperoleh hasil panen yang maksimal. Proses tersebut disimbolkan sebagai cara didik terhadap anak, jika tanaman tidak dijaga dari rumput liar mengakibatkan lingkungan sekitar tampak kotor, serta hasil panen nantinya kurang memuaskan, karena nutrisi di dalam tanah yang harusnya untuk tanaman kita diambil oleh tanaman pengganggu lainnya. Sama halnya dengan cara mendidik anak, jika cara mendidiknya salah, maka hasil saat dewasa nanti dapat mengecewakan orang lain atau bisa menjadi sampah masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan arahan serta pendampingan yang tidak putus sampai anak siap untuk menentukan jalan hidupnya sendiri.

8. Deskripsi karya: Pendamping Akhir Waktu



Gambar XXXV: karya berjudul “Pendamping Akhir Waktu”
Hardboard cut, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 3/3,
 ukuran 55 x 40 cm, tahun 2015

Dalam karya seni grafis yang berjudul “Pendamping Akhir Waktu” ini, dikerjakan dengan prinsip cetak tinggi menggunakan teknik *hardboard cut* sebanyak tiga edisi yang dicetak pada kertas dan kain *vinyl* ukuran 55 x 40 cm. Objek yang berada dalam karya ini antara lain, Petruk sebagai objek utama yang sedang akan mengangkat padi yang habis dipanen dari sawah, serta bambu, padi dan susunan *puzzle* sebagai objek pendukungnya.

Proses visualisasi karya ini memerlukan beberapa tahapan, yang pertama adalah pembuatan sketsa pada kertas, kemudian sketsa dipindahkan ke papan

hardboard yang selanjutnya sketsa tersebut dicukil lalu dicetak ke media cetak dengan pemberian tinta warna terlebih dahulu. Dalam proses pencukilan untuk membentuk objek agar menjadi klise, setiap objek memiliki karakter cukilan yang berbeda-beda. Pemberian cukilan disesuaikan dengan bentuk sketsa serta karakter objek tersebut. Dalam konsep karya ini, objek utama Petruk dibuat agar lebih menonjol daripada objek yang lain, sehingga objek Pertuk dicukil dengan diberikan sedikit cukilan pada bagian tubuh dan pakaiannya, sedangkan untuk cukilan bagian wajah banyak menghilangkan area wajah dan hanya meninggalkan permukaan tinggi untuk memperjelas karakter pada mata, hidung, mulut dan telinga agar lebih terlihat. Pada objek padi, cukilan disesuaikan dengan bentuk padi yang panjang-panjang tetapi putus-putus yang diulang secara dinamis, agar menimbulkan kesan padi yang saling tumpuk dalam satu ikatan. Objek bambu dicukil habis dalam bidang bukunya dan meninggalkan permukaan tinggi pada *outline* bambu dan batas antar buku-bukunya. Pada objek tanah dalam karya ini, dicukil menggunakan pisau bermata cuki U dan V, sehingga lebar cukilan bervariasi. Objek tanah dicukil dengan cara menggores putus-putus dengan goresan yang pendek di seluruh bidangnya. Selanjutnya pada objek *puzzle* pada latar belakang karya, objek tersebut dicukil dengan dua variasi yaitu menghilangkan seluruh bagian bidang pada *puzzle* dan dicukil secara berirama satu arah pada bagian *puzzle* yang lainnya, sehingga menghasilkan kesan bentuk dua *puzzle* yang berbeda.

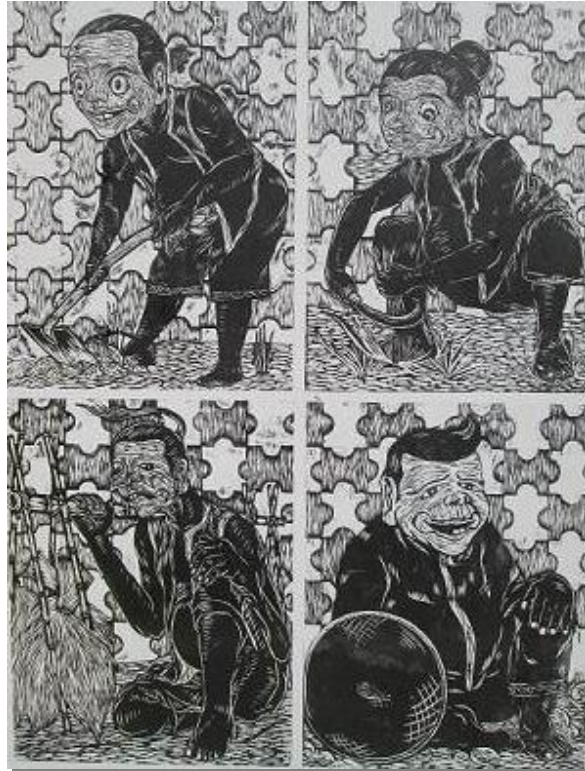
Setelah proses cukil untuk membuat klise karya ini, kemudian dilanjutkan dengan proses cetak. Proses cetak diawali dengan mengisi permukaan klise dengan tinta warna hijau. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah hijau yang dikombinasikan dengan warna putih. Keseluruhan karya dicetak dengan menggunakan warna hijau yang dihasilkan dari pencampuran tinta warna *yellow green* dengan warna tinta *white*, sehingga menghasilkan warna hijau yang tidak terlalu pekat. Warna putih sendiri bukan merupakan warna tinta, akan tetapi warna kain *vinyl* yang sengaja dimanfaatkan sebagai bagian dari warna karya ini. Setelah pemberian warna, kemudian dicetak ke media kertas dan kain *vinyl* dengan bantuan sendok sebagai alat penransfer tinta dari klise ke media cetak tersebut. Hasil dari proses cetak tersebut, terlihat objek Petruk yang memiliki warna lebih pekat karena sedikit kombinasi dengan warna putih, daripada objek yang lain sebagai *center of interest* karya ini.

Dalam karya grafis yang berjudul “Pendamping Sampai Akhir” ini, menceritakan tentang perlakuan seorang pendamping dalam membimbing anak didiknya, seperti orang tua, guru dan sebayanya. Walaupun anak didiknya sudah cukup bekal ilmu pengetahuan, akan tetapi masih harus diperlukan pendampingan ataupun sekedar pemantauan agar nantinya dapat lebih berguna untuk masyarakat luas, serta menghindarkan anak itu menjadi sampah masyarakat. Gagasan tersebut terinspirasi dari kegiatan masyarakat pinggiran kali code yang membentuk suatu wadah kreatifitas yang didirikan secara swadaya oleh seorang tokoh masyarakat, tujuannya adalah membekali kreatifitas anggotanya agar bisa memiliki suatu

bentuk keahlian atau setidaknya mempunyai kegiatan yang bermanfaat. Anggota dari perkumpulan tersebut tidak memandang umur, profesi ataupun gender, akan tetapi kebanyakan warganya memiliki profesi yang serabutan dan kesejahteraan hidup yang sangat kurang.

Gagasan tersebut dinarasikan dalam sebuah karya grafis dan disimbolkan dengan tokoh punakawan yaitu Petruk. Petruk mempunyai watak suka memberi, suka bekerja keras, memiliki hati yang longgar, dan saling membantu sesama. Watak tersebut menyimbolkan seorang pendidik yang benar-benar mempunyai tujuan mulia, bukan sekedar mencari uang saja. Petruk digambarkan sedang membawa padi hasil panen, untuk diolah menjadi beras yang siap untuk dikonsumsi. Jika dipandang dari segi proses bertani, waktu panen adalah titik dimana para petani menuai hasil jerih payahnya, akan tetapi, padi yang baru saja dipanen hanya bisa dimakan oleh ayam. Maka dari itu masih ada proses lagi sampai benar-benar hasil panen tersebut siap dijual atau siap konsumsi, yaitu menghilangkan kulit padinya serta menghilangkan kotoran yang ikut terangkat. Kegiatan Petruk tersebut menggambarkan sebagai sosok seorang pendamping yang membawa hasil panen setengah jadi menuju proses untuk siap konsumsi atau siap jual, sebagai ibarat pendampingan anak didik yang tidak hanya sebatas sampai masa sekolah saja.

9. Deskripsi karya: Satu Lahan



Gambar XXXVI: karya berjudul “Satu Lahan”
Hardboard cut, tinta cetak diatas *vinyl*, edisi 2/2,
 ukuran 130 x 80 cm, tahun 2015

Karya berjudul “Satu Lahan” ini, dikerjakan dengan menggunakan teknik *hardboard cut* dan dicetak dengan multi klise atau klise lebih dari satu pada permukaan kain *vinyl* ukuran 130 x 80 cm. Dalam karya ini terdapat beberapa objek, diantaranya punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong sebagai objek utamanya, serta ada sabit, cangkul, bambu, caping, tanah dan susunan *puzzle* sebagai objek pendukung dalam karya ini. Komposisi objek karya ini dicetak dengan prinsip *balance*, dimana memperhitungkan keseimbangan pada setiap cetakan klisenya.

Proses visualisasi karya ini dikerjakan dengan beberapa tahap, pertama membuat sketsa dengan pensil di atas kertas, selanjutnya sketsa dipindahkan ke permukaan *hardboard* untuk dicukil menggunakan pisau cukil dalam proses selanjutnya. Proses mencukil dikerjakan secara perklise, seperti yang dijelaskan dalam diskripsi karya sebelumnya. Tahapan terakhir ada mencetak klise, klise dicetak dengan pemberian tinta warna *black* ke permukaan klise menggunakan *roll*, selanjutnya klise di cetak ke media cetak berupa kertas dan kain *vinyl*. Proses mencetak di lakukan sebanyak empat kali atau disesuaikan dengan banyaknya klise yang dipakai. Pertama mencetak klise objek Gareng, kedua klise objek Bagong, ketiga objek Semar dan terakhir klise objek petruk.

Dalam karya grafis yang berjudul “Satu Lahan” ini, menceritakan tentang proses bertani dalam satu lahan, dari mengolah tanah sampai panen tiba. Proses bertani tersebut menggambarkan sebuah kesabaran, ketekunan serta keyakinan dalam melakukan suatu pekerjaan. Ide serta gagasan dalam karya ini terinspirasi dari bentuk keprihatinan atau simpati beberapa orang-orang di lingkungan penulis pada warga lainnya yang memiliki sifat tidak suka bekerja atau terbilang malas, bekerja hanya serabutan dan tidak jarang memilih pekerjaan yang mudah. Pada dasarnya orang semacam itu masih banyak didapat di lingkungan sekitar, menjadikan tetangga atau orang-orang terdekatnya memberikan berbagai respon bentuk keprihatinannya.

Maka dari itu, karya ini merupakan bentuk sindirian beserta nasihat terhadap orang-orang yang mempunyai sifat seperti itu dan digambarkan dengan

proses bertani. Dimana para petani sebagai gambaran orang yang tekun dalam bekerja dan juga proses bertaninya yang panjang sampai berbulan-bulan dari mengolah tanah, menanam, menjaga lahan dari hama, sampai proses panen yang dikerjakan secara manual. Proses tersebut menggambarkan bahwa tidak ada proses yang instant untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, tidak pilih-pilih pekerjaan, ikhlas dan sabar dalam bekerja.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep dari penciptaan karya grafis ini adalah bentuk tokoh punakawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang digambarkan secara deformasi repetisi ke dalam karya seni grafis dengan pendekatan teknik cetak tinggi menjadi sebuah bentuk karya seni grafis ilustrasi dekoratif, guna mewakili sebagai masyarakat yang lebih peka dan berani merespon suatu keadaan yang terjadi di lingkungan sekitarnya.
2. Tema dalam penciptaan karya seni grafis ini mengenai berbagai macam bentuk atau berbagai macam respon masyarakat mengenai suatu kasus atau kejadian, seperti tentang sistem pendidikan, kebersihan, politik, kejahatan ataupun mengenai sampah masyarakat, yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh dalam kehidupan masyarakat. Bentuk respon yang biasanya diberikan oleh masyarakat menanggapi hal tersebut adalah mengkritik, berbagi ide, pujian atau tindakan nyata sebagai bentuk apresiasi tentang suatu keadaan disekitar, yang hal tersebut berbentuk respon secara langsung maupun melalui orang lain. Dalam hal ini penulis terlibat atau sekedar mengamati secara langsung bentuk-bentuk atau cara-cara tanggapan masyarakat di lingkungan penulis merespon apa yang terjadi di lingkungannya.

3. Proses visualisasi karya, langkah pertamanya adalah mengamati fenomena-fenomena yang terjadi dimasyarakat yang memunculkan suatu bentuk reaksi atau respon dari masyarakat. Setelah pengamatan dilanjutkan memahami serta menseleksi segala bentuk fenomena dan kemudian memilihnya untuk dijadikan tema suatu karya seni grafis. Imajinasi yang didapatkan kemudian diolah melalui proses sketsa dengan bentuk ilustratif. Kemudian dilanjutkan dengan penentuan teknik yang akan digunakan. Dalam penciptaan karya grafis ini menggunakan teknik cetak tinggi dengan dua variasi teknik yaitu teknik cetak rusak dan teknik *hardboard cut*, serta ada juga karya dengan kombinasi teknik *monoprint*. Langkah selanjutnya adalah pemindahan sketsa ke papan *hardboard*, papan *hardboard* dipilih karena pengolahannya menjadi klise dikuasai oleh penulis. Setelah sketsa selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan klise, kemudian diakhiri dengan proses cetak. Proses cetak sendiri memiliki langkah-langkah tersendiri yaitu: a) uji coba yaitu proses percobaan cetak untuk evaluasi awal agar mendapatkan bentuk dan hasil yang maksimal sebelum memasuki cetak edisi. b) cetak edisi yaitu proses cetak untuk menghasilkan edisi cetak dengan penomoran dengan angka.
4. Bentuk dalam visualisasi karya grafis menampilkan objek punakawan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, serta objek yang telah diolah dengan bentuk dekoratif yang digambarkan secara ilustratif. Pemilihan bentuk ilustratif bertujuan untuk mengoptimalkan bentuk karya, agar membantu penyampaian ide dan gagasan dalam karya tersebut. Hasil pengolahan tersebut menghasilkan

karya grafis lebih menarik, mudah dipahami dan artistik, serta memiliki karakter tersendiri. Keseluruhan bentuk dan warna yang ada dalam karya grafis ini merupakan hasil imajinasi dan pemikiran penulis yang dipergunakan sebagai penyampaian maksud yang ingin diungkapkan penulis. Karya yang dikerjakan sebanyak 9 karya grafis dengan berbagai ukuran, diantaranya :

Melawan Angin (130 x 85 cm), Seleksi Kota (130 x 105 cm), Reparasi Perut (90 x 70 cm), Pahlawan Kepagian (90 x 70 cm), Marhaen (55 x 40 cm), Menggali Potensi (55 x 40 cm), Melindungi Masa Depan (55 x 40 cm), Pendamping Akhir Waktu (55 x 40 cm). Satu Lahan (130 x 80 cm)

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-4*. 2008. Jakarta: Balai Pustaka.
- Direktorat Pembinaan Kesenian Dit. Jen. Kebudayaan Departemen P & K. *Ensiklopedi Wayang Purwa I*. 2000. Yogyakarta: Dekdikbud.
- Kresna, Ardian. 2012. *Punakawan Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogi Seni Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Soemardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Press.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- _____. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- _____. 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagad Art House.

SURAT KABAR

- Indarto, Kuss. 2003. 20 Juni. *Kebekuan Seni Grafis*. Media Indonesia, halaman 22.
- Wardani, Farah. 2003. 12 Oktober. *Mencari 'Aura' yang Tersisa dari Karya Grafis Murni*. Media Indonesia, halaman 20.
- Bernas. 14 November, 2003. *Seni Grafis Mulai Mendapat Tempat*. halaman 7.

KATALOG

IN REPAIR. Katalog Pameran Tunggal Ariswan Adhitama. 2010.

RIMBA SENJAKALA. Katalog Pameran Tunggal Winarso Taufik. 2011.

MY EXISTENCE. Katalog Pameran Tunggal Sutrisno. 2012.

ARTIST PROOF. Katalog Pameran Bersama. 2012.

NATURAL MYSTIC. Katalog Pameran Tunggal Agung Prabowo. 2012

INTERNET

<http://www.mahardhika.net/artikel-210-mengenal-punakawan-dalam-cerita-wayang-kulit> (diakses pada tanggal 5 Januari 2015)

<http://www.artchive.com/artchive/W/lichenstein.html> (diakses pada tanggal 5 Januari 2015)

http://terasprintstudio.weebly.com/uploads/1/1/5/9/11598257/8512691_orig.jpg (diakses pada tanggal 11 April 2015)